

AGB-BZ5P-FHUG

SQUARE ENIX®

GAME BOY ADVANCE™



FINAL FANTASY V
ADVANCE

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Gesundheits- und Sicherheitshinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat tevens belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo Helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du nog läsa igenom det separata hälsos- och säkerhetsinformationshäftet. Häftet innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs det medfølgende hæfte med helbreds- og sikkerhedsforanstaltninger grundigt før du tager din Game Boy Advance™, din spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om garanti og om vores hoteline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu terveys- ja turvaopas ennen Game Boy Advancen, pelikasettin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les neye gjennom det separate heftet med helse- og sikkerhetsforholdsregler som fulgte med dette produktet, før du tar i bruk Game Boy Advance™, spillkassetten eller tilbehøret. Heftet inneholder også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the FINAL FANTASY® V ADVANCE Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu FINAL FANTASY® V ADVANCE pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game.
Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für spätere Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 1992, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Illustration ©2006 YOSHITAKA AMANO. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. TM and ® are TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1992, 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés. Illustration ©2006 YOSHITAKA AMANO. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX et le logo SQUARE ENIX sont des marques déposées de Square Enix Co., Ltd. TM et ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS RESERVÉS.

© 2007 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED

CONTENTS / SOMMAIRE

English	4
Deutsch	31
Français	58
Nederlands	85



Prologue

Fire, Water, Wind and Earth. Peace and prosperity reign thanks to the power of these four crystals.

However... that power is nearing its limit. Not far off is the day when the wind slows, the water stills, and the earth trembles and quakes...

Yet everyone remains blissfully unaware, and the grave secret hidden within the crystals remains untold...

Contents

Characters	5
Basic Controls	6
Getting Started	7
The Adventure Begins	9
Around the World	10
Main Menu	12
Menu Commands	13
Battle View	18
Battle Commands	19
Jobs and Abilities	22
Job List	25
Spell List	29

Characters

An introduction to the characters appearing in FINAL FANTASY® V ADVANCE.



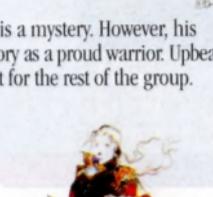
Bartz Klauser

An orphaned young man who travels the world with Boko, his Chocobo companion. Though sometimes blunt, Bartz possesses a sense of justice that won't allow him to abandon those in need. Having studied with his late father, Bartz's skills with a blade are nothing to laugh at.



Lenna Charlotte Tycoon

The kind and gentle-hearted princess of Tycoon. She searches for her father, last seen on his way to the Wind Shrine. Unable to save her sick mother's life, Lenna now sometimes acts recklessly to protect those around her.



Galuf Doe

An old man with a serious case of amnesia, Galuf's past is a mystery. However, his seasoned swordsmanship and lordly presence hint at a history as a proud warrior. Upbeat and outspoken, Galuf always has words of encouragement for the rest of the group.



Faris Scherwiz

The captain of an unruly yet loyal band of pirates. A fierce and focused fighter, once Faris's sights are set on something, the pirate's soul will stop at nothing to have it. Despite being young, Faris easily commands the respect of others.

Basic Controls

Below are the basic controls for FINAL FANTASY V ADVANCE.

L Button

- Switch pages – Available in menus where the L and R Buttons appear at the edges of the screen.
- Switch characters with the L and R Buttons while in menus.



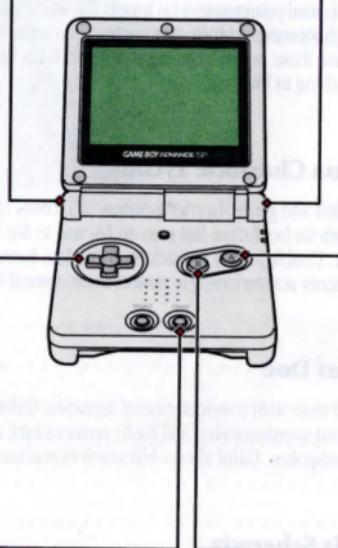
+ Control Pad

- Move character
- Move cursor



START

- Open Main Menu
- Pause/Resume battle



R Button

- Switch pages – Available in menus where the L and R Buttons appear at the edges of the screen.
- Switch characters with the L and R Buttons while in menus.
- Display the WORLD MAP.

A Button

- Confirm
 - Talk
 - Examine
 - Board/Disembark transportation
- The A Button is the main action button in the game.**



B Button

- Cancel
- Press and hold to move faster in towns and dungeons.

- To return to the **Title Screen**, press and hold the A Button + B Button + START + SELECT. Please note that any unsaved data will be lost when this action is performed.
- Press and hold the L Button and R Button during battle to flee.

Getting Started

How to start a game and save your progress.

Starting the Game

After an introductory scene, the **Title Screen** will appear. Select NEW GAME to play from the beginning, or continue a quest by selecting LOAD GAME. Selecting EXTRA allows you to check the Bestiary or use the music player.



In this game you can choose between five different languages: English, German, French, Spanish and Italian. On the **Language Selection Screen**, use the **+** Control Pad to select one language and confirm your choice by pressing the A Button.

Starting a New Quest

After a few minutes of play, you will be prompted to enter a name for your main character.

Name Entry Controls

+ Control Pad – Move cursor

A Button – Enter letter

B Button – Backspace

L Button/R Button – Toggle upper or lowercase letters

START – Confirm name and exit menu

SELECT – Enter the default name “Bartz”



Continuing a Previously Saved Game

Select LOAD GAME and then select the save file.

Saving a Game

Select SAVE from the **Main Menu** (p. 12). You can save either in the field (p. 10) or at certain save points within dungeons and similar areas. You are allowed up to four saved games.

Save Point



Quicksave

Select QUICKSAVE from the **Main Menu** to temporarily save anywhere in the game. To continue, select CONTINUE from the **Title Screen**. Remember that when a game is resumed with LOAD GAME or started with NEW GAME, the Quicksave data is discarded.



The Adventure begins

Your adventure plays out in three different types of views:

Field/Dungeon/Town

Travel to many places and advance the story from this view.
The bulk of the game will be spent here.



Baris		Freelancer		Job Jobs	
LV	5	HP	52 / 92	24	Baris
Lenni	LV	5	HP	247 / 267	Freelancer
Gmor	LV	5	HP	92 / 92	Freelancer
Faro	LV	5	HP	147 / 247	Freelancer
		Play time		0:45	World Map
		Gold		1563	

Main Menu (pp. 12 – 13)

Press START while on the field to open the **Main Menu**. Here you can check your inventory, change equipment, jobs or other settings.



Battle (pp. 18 – 21)

When you encounter monsters on the field or during events, the action will switch to this view. Here you can choose different battle commands.

Around the World

The field view is where most of your adventure occurs. Here characters do substantial work – trekking across the world, searching for information... They can also shop or rest at an inn.

The Field

Your characters act differently in the field than in dungeons or towns. After obtaining the World Map in the game, you can check your location by pressing the R Button, but only in the field.



All Sorts of Transportation

Here is an introduction to the forms of transportation you will encounter on your quest. You can generally board or disembark with the A Button.



Chocobos

Chocobos run much faster than you can travel on foot.



Airships

With an airship, the skies are yours. Land on fields or water.



Boats

Sail to faraway lands with a good ship.

Talking/Examining

Press the A Button to speak to other characters, examine boxes or chests for items, flip switches or perform any other action. You never know just who or what will yield important information, so you'll use this button a lot!



Recovery Springs

Springs with magical properties are scattered around dungeons and towns throughout the world. Drink from a recovery spring to fully restore HP and MP (p. 12), and cure status ailments (p. 21).



The Greenhorn's Club

The Greenhorn's Club is full of great advice for novice adventurers. If you have the chance to visit this special place, definitely take it.



Towns

There are plenty of places to spend your hard-earned gil. Resting at an inn will restore HP and MP, as well as cure all status ailments except zombification. Shopkeepers around the world are always willing to sell you the finest new goods, and even buy back old or unneeded equipment.

Inn



Weapons Shop



Armour Shop



Item Shop



Magic Shop



Shopping

Speak to a shopkeeper to open up the **Shop Menu**. Choose BUY or SELL and you will be presented with a list of items the shop sells or your own inventory. Select the item you want to purchase (or sell) with the **+** Control Pad and confirm with the A Button.

Shop Menu

Purchase items by selecting BUY or sell inventory with SELL.

Equipment Comparison

- Better than currently equipped
- No stat difference
- Worse than currently equipped



Remaining Money (GIL)

Number of Items Held
and Items
Currently Equipped

Main Menu

Perform various actions from the **Main Menu**. Press START while in the field to open it. You can save, check the party's status, use items or magic, select equipment or change other settings.

Navigating the Menu

The character placed at the top of the menu is who appears as you move around the world. As the game progresses, you will be able to select Jobs and Abilities as well.



Party Members

Check characters' levels, HP, MP, current job, and status ailments.



Changing Formation

Press **+** Control Pad Left on the **Main Menu** to move the cursor over party members.

Select the character you want to move and press the A Button. Choose another character and press the A Button to switch the characters' positions. Selecting the character you want to move and then pressing the A Button twice will change them from the front row (p. 20) to the back, and vice versa.

Bartz	LV 101	HP 100	SP 50
Squall	6	HP 122	SP 57
Aero	6	HP 267	SP 50
Barret	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Cloud	8	HP 100%	SP 144
Tifa	8	HP 85%	SP 61
Red XIII	8	HP 100%	SP 144
Barret	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Cloud	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Tifa	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Red XIII	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Barret	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Cloud	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Tifa	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP
Red XIII	100% HP	LM 100% SP	LM 100% SP

Front Row

Back Row

Menu Commands

An explanation of commands displayed on the **Main Menu**.

Item

Select ITEM to open the inventory, where you can check the numbers and descriptions of items in your possession, as well as use them. You can scroll the inventory list with the L and R Buttons.



Item Sub-Commands

Press the B Button to move the cursor to the item sub-command list.

Item List

Usable items are displayed in white.

Item Sub-Commands

USE Select items to use them.

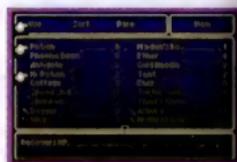
SORT Automatically arrange items by type.

RARE Special quest items or personal items are kept here.



Using Items

Move the cursor to the item you want to use, then press the A Button twice to use it. Depending on the item, you may need to select a target.



Arranging the Inventory

Select an item with the A Button, then move the cursor to the desired position and press the A Button again. This will switch the positions of the two selected items.

Equipable Gear

There are many types of gear that can be equipped by party members. In the inventory, the different types of gear are indicated by different icons.

Weapons



Armour



Magic

With this command, you can check the effects of spells you have already learned or cast spells on the party. Select the type of magic you want to check, then choose the spell you want to use from the spell list. In addition to meeting certain conditions to become a mage, you must obtain spells from magic shops or find them hidden around the world.

The screenshot shows the 'Magic' menu interface. On the left, a red arrow points to the title 'Types of Magic'. In the center is a character card for 'Lenna' (White Mage, LV 2+, EXP 1/30, HP 999/999, MP 657/657). Below the card are three spell icons: 'Cura' (Restores HP), 'Liberia' (Restores MP), and 'Poisonia' (Causes Poison). A red arrow points to the 'Character Information (p. 12)' section on the right. Another red arrow points to the 'Spell List' section below it. The text 'Usable spells are displayed in white.' is located at the bottom right of the menu area.

Casting on the Whole Party

Spells can be cast on the entire party. When selecting a target for the spell, press **+** Control Pad Right to target everyone, then press the A Button to cast.



Equip

Use this screen to equip weapons or armour. The gear a character can equip will change depending on the job and abilities he or she has set. Pieces of armour may or may not be equippable depending on the character's job.

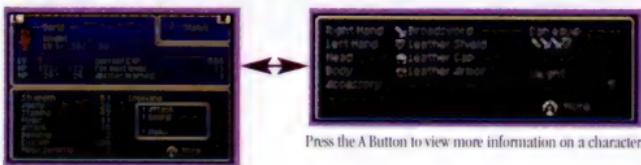


Equip Sub-Commands

- | | |
|--------------------|---|
| EQUIP | Equips gear on a selected body part. |
| OPTIMISE | Automatically equips the gear that provides the highest attack and defence stats. |
| UNEQUIP | Removes equipment from a selected body part. |
| UNEQUIP ALL | Removes all of the character's equipment. |

Status

Check characters' strength, levels, experience points and more.



Stats

Stats change depending on the character's level, job and currently equipped items.

STRENGTH	Influences the effectiveness of physical attacks.
AGILITY	Speed at which characters take action in battle.
STAMINA	Influences the amount of damage taken from physical attacks.
MAGIC	Level of magical strength; influences the effectiveness of spells.
ATTACK	Influences the damage by physical attacks.
DEFENSE	Defensive strength against physical attacks.
EVASION	Probability of evading an attack.
MAGIC DEFENSE	Defensive strength against magical attacks.
EQUIP WEIGHT	Equipment weight; influences the character's agility.

Config

The **Config Menu** lets you change many system settings, such as BATTLE MODE, MESSAGE SPEED or WINDOW COLOUR.



Quicksave

Choose the QUICKSAVE option (p. 8) to temporarily suspend your game.



Save

Save game data. This can only be done in the field (p. 10) or at save points (p. 8).



Battle View

When attacked by enemies in dungeons or in the field, you will be taken to this screen to fight. Choose from different commands to fight your way to victory.

Battle

After entering battle, each character has a gauge that rises according to their agility stats. Enter commands in the order each character's gauge is filled. Enemies can continue to attack while you select commands, spells or items. You can stop the passage of time during command selection by changing the Battle Mode setting in the **Config Menu** to WAIT.



Enemy Name

Battle Commands
(p. 19–21)

Allies' HP and ATB Gauge

Gauges will fill faster for characters with higher agility (p. 17).

Ending a Battle

Battles end when either side is defeated or flees the battlefield. Winning battles can earn the party money (gil), experience points, ability points (p. 22) or even items.



Treasure

Sometimes defeated enemies drop treasure. Choose to TAKE ALL treasures or EXIT the menu.



Game Over

The game ends when the entire party is KO'd, petrified or zombified (p. 21). You will have to restart from the last place you saved, so be sure to save often.



Battle Commands

A description of basic commands used in battle.

Attack

Attack the enemy with the currently equipped weapon. If nothing is equipped, a barehanded attack will be performed. You can select a target for your attack.



Specialised Commands

Different jobs (p. 22) and abilities (p. 23) will cause different commands to become available (for example, SUMMON, JUMP or STEAL).



Selecting All

Some specialised commands, such as MAGIC, can be performed on all allies or all enemies. When choosing a target, continue to press the \blacktriangle Control Pad until all enemies or all allies are selected.



Item

Use items or change equipment. Select the item or weapon to use, then select the target.



Changing Weapons During Battle

Select ITEM to display the inventory. Press + Control Pad Up to display the equipment area, then select the gear you want to remove with the A Button. Select the weapon you want to equip and confirm with the A Button.



Special Encounters

Some enemy encounters may feature different positioning. For example, in a PREEMPTIVE STRIKE, the party's ATB gauges (p. 18) will be filled from the start. In a BACK ATTACK, the party will be caught from behind, meaning the back row will be in front (see below) and vice versa.



Defend

Press + Control Pad Right when selecting a command, and the DEFEND option will appear. Press the A Button and characters will brace themselves against physical attacks.

Row

Press + Control Pad Left when selecting a command, and the ROW option will appear. Pressing the A Button will switch that character's row.

Front Row and Back Row

Characters in the front row will deliver stronger blows, but take more damage. Characters in the back row will take less damage, but inflict weaker blows.



Fleeing

Press and hold the L and R Buttons in battle to run away. However, you cannot run from certain battles, so look out!



Status Ailments

When hit by enemies' special attacks, you may suffer one or more of the status ailments listed below. They can be cured with items or magic, and some fade after battle.

Do not subside after battle

KO

HP falls to zero; cannot act until restored.

PETRIFY

Turned to stone, unable to move.

TOAD

Attack and defence decrease; can't cast any spell but "Toad".

MINI

Attack and defence decrease.

POISON

HP gradually falls.

DARKNESS

Vision worsens; physical attacks more likely to miss.

ZOMBIE

Become undead; attack allies.

Subside after battle

AGING

Stats fall little by little.

SILENCE

Unable to use magic other than Blue Magic.

SLEEP

Fall asleep; cannot act until awakened.

PARALYZE

Cannot move; unable to act.

CONFUSE

Commands not accepted; may attack allies or heal enemies.

BERSERK

Commands not accepted; repeatedly perform physical attacks.

Jobs and Abilities

An explanation of jobs, abilities, and the job system.

Why Get a Job?

Jobs describe the type of warrior a character is. Depending on the job, they gain different commands and abilities. For more details on the different jobs and their special abilities, please see pages 25–28.

ABP and Job Levels

When a job other than freelancer is set, ability points (ABP) will be gained by winning battles. Once enough ABP have been gained, the character's job level will increase, earning that character new abilities (p. 23).



Job Commands and Specialties

Each job has a specialised command (p. 19) that can be used in battle, as well as special abilities inherent to that job. They are learned as jobs level up, and then can be used even while a different job is set. Not all inherent abilities can be learned.

The Job Screen

Choose JOB from the **Main Menu** (p. 12) and select a character to open the **Job Screen**.

Character Information

Check currently set job, job level and ABP.



Available Jobs

Displays the selected job's current job level, ABP and equippable gear.

Job Description

Changing Jobs

Characters' jobs are changed on the **Job Screen**. Choose a job from the list. The gear characters can equip changes depending on their job and abilities, so once a new job is selected, you will automatically be taken to the **Ability Screen** (see below), and then to the **Equip Screen** (p. 16).

What's an Ability?

Each job has special abilities inherent to it. As a job's level increases, characters begin learning those abilities, and can use them separate from their respective jobs. Once an ability is learned, it can be set onto a job through the **Ability Screen**.

Some jobs have more learnable abilities than others.

The Ability Screen

Choose ABILITY from the **Main Menu**, and select a character. You can then set abilities for that character.



Setting Abilities

After selecting an ability from the list, move the cursor to END.



Ready, Willing, but Unable...?

While all abilities are helpful, some combinations of jobs and abilities or abilities and commands may cancel each other out, or even be harmful to the character. Pay close attention to the effects of abilities when setting them!

You can set the ability "Berserk" on a white mage, but...



...since they're berserk in battle, they won't be able to use magic at all!



You can set the ability "Equip Shields" on a mystic knight, but...



...mystic knights can already equip shields, so there's no point!



Job List

A brief introduction to the different jobs and their inherent abilities. Though you begin the game as a freelancer, more jobs will become available as your quest progresses. This guide only includes abilities learned by job level 3. For further abilities, play the game and find out for yourself!

FREELANCER	Jacks-of-all-trades, freelancers are what all characters start out as. They have no specialisation, but can equip any type of weapon or armour. Freelancers do not gain job levels.
KNIGHT	Skilled with a sword, knights maintain a balance between attacking and protecting allies. Job Command: Guard Specialty: Cover 1 Cover Protect allies with low HP. 2 Guard Absorb the damage of a physical attack. 3 Two-Handed Wield a weapon with two hands to double attack power (shields cannot be equipped).
MONK	Masters of unarmed combat, monks possess an awesome destructive force. Job Command: Kick Specialties: Counter, Barehanded 1 Focus Focus energies for one round to deliver a blow that is twice as powerful. 2 Barehanded When unarmed, the character's strength becomes equal to a monk's. 3 Chakra Healing energies recover HP and cleanse the body of darkness and poison.
THIEF	Swift and agile, thieves learn many abilities that are useful in your quest. Job Command: Steal Specialties: Find Passages, Artful Dodger, Sprint 1 Find Passages Detect hidden passageways. 2 Flee Quickly escape from battle. You may be unable to escape from some enemies. 3 Sprint Hold down the B Button and the  Control Pad to move faster in towns and dungeons.
DRAGOON	Known for their high jumps and attacks from above, dragoons suffer no penalties when attacking from the back row. Job Command: Jump Specialty: None 1 Jump Jump high into the air to attack from above. 2 Lance Steal enemies' HP and MP. 3 Equip Lances Gain the ability to wield lances. Additionally, the character's strength becomes equal to a dragoon's.

 <p>NINJA</p>	<p>Fast and sneaky, ninja are skilled at taking enemies by surprise. They can wield two weapons at once.</p> <p>Job Command: Throw Specialties: Dual-Wield, First Strike</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Smoke Use the resulting confusion of a smoke bomb to escape from enemies. 2 Image Create an illusory copy to absorb two hits. 3 First Strike Increase the chance of having pre-emptive strikes in random encounters.
 <p>SAMURAI</p>	<p>Samurai are skilled enough with their katana to stop and divert physical attacks.</p> <p>Job Command: Zeninage Specialty: Shirahadori</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Mineuchi Hit enemies with the dull side of the blade to stun them. 2 Zeninage Throw gil to harm all enemies. 3 Shirahadori Catch and stop some enemy attacks, completely preventing damage.
 <p>BERSERKER</p>	<p>In a constant rage, berserkers refuse all commands. However, the strength of their attacks is unmatched.</p> <p>Job Command: None Specialty: Berserk</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Berserk Always have berserk status in battle. 2 Equip Axes Gain the ability to wield axes. Additionally, the character's strength becomes equal to a berserker's.
 <p>RANGER</p>	<p>Ace archers, rangers lose no attack power when armed with a bow in the back row.</p> <p>Job Command: Aim Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Animals Call upon friendly wildlife for aid. 2 Aim Increases accuracy of attacks. 3 Equip Bows Gain the ability to use bows. Additionally, the character's strength and agility become equal to a ranger's.
 <p>MYSTIC KNIGHT</p>	<p>Mystic knights enchant blades with different spells. They can also create a barrier to weaken enemy magic attacks.</p> <p>Job Command: Spellblade Specialty: Magic Shell</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Magic Shell Automatically cast Shell when near KO. 2 Spellblade LV1 Enchant weapons with level 1 spells. 3 Spellblade LV2 Enchant weapons with level 2 spells.
 <p>WHITE MAGE</p>	<p>White mages use their powers to heal and boost allies attributes.</p> <p>Job Command: White Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 White LV1 Use level 1 white magic. 2 White LV2 Use level 2 white magic. 3 White LV3 Use level 3 white magic.

BLACK MAGE 	<p>From summoning raging fires to calling forth thunder from the skies, black mages have many destructive spells at their command.</p> <p>Job Command: Black Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Black LV1 Use level 1 black magic. 2 Black LV2 Use level 2 black magic. 3 Black LV3 Use level 3 black magic.
TIME MAGE 	<p>Masters of time and space, time mages learn spells that bend the laws of nature to their will.</p> <p>Job Command: Time Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Time LV1 Use level 1 time magic. 2 Time LV2 Use level 2 time magic. 3 Time LV3 Use level 3 time magic.
SUMMONER 	<p>Summoners are able to call magical beings and harness their powers.</p> <p>Job Command: Summon Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Summon LV1 Use level 1 summons. 2 Summon LV2 Use level 2 summons. 3 Summon LV3 Use level 3 summons.
BLUE MAGE 	<p>With the ability to learn monsters' special skills, blue mages are unique casters.</p> <p>Job Command: Blue Specialty: Learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Check See an enemy's current HP and weak point. 2 Learning Get hit by an enemy's special attack to learn it as blue magic. 3 Blue Perform learned enemy skills.
RED MAGE 	<p>Able to learn both white and black magic spells, red mages can wield blades as well, making them versatile fighters.</p> <p>Job Command: Red Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Red LV1 Use level 1 white and black spells. 2 Red LV2 Use level 2 white and black spells. 3 Red LV3 Use level 3 white and black spells.
BEASTMASTER 	<p>Often wielding whips, beastmasters can capture and control monsters.</p> <p>Job Command: Catch (Release) Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Calm Calm monsters so they are less likely to attack. 2 Control Manipulate monsters to attack other enemies. 3 Equip Whips Gain the ability to use whips. Additionally, the character's strength and agility become equal to a beastmaster's.

CHEMIST 	<p>In addition to gaining twice the benefit of curative items, chemists can mix new, helpful medicines.</p> <p>Job Command: Drink Specialty: Pharmacology</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Pharmacology Gain twice the benefit when drinking potions or ethers. 2 Mix Combine two items to create a new one. 3 Drink Consume helpful potions meant for chemists.
GEOMANCER 	<p>Geomancers harness the power of nature to perform spectacular feats.</p> <p>Job Command: Gaia Specialties: Light Step, Find Pits</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Gaia Call upon the forces of nature to attack based on current location. 2 Light Step Avoid taking damage on floors covered in lava, etc. 3 Find Pits Backpedal before falling into holes in the floor.
BARD 	<p>With harps and songs, bards create tunes that inspire mysterious effects.</p> <p>Job Command: Sing Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Hide Avoid damage by hiding out of sight. 2 Equip Harps Become able to use harps; additionally, the character's agility and magic become equal to a bard's. 3 Sing Perform songs during battle to inspire different effects.
DANCER 	<p>In addition to stunning crowds with their smooth moves, dancers can equip special items no one else can.</p> <p>Job Command: Dance Specialty: Learning</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Flirt Charm enemies into not attacking. 2 Dance Perform one of a number of dances with different effects. 3 Equip Ribbons Become able to equip items meant for dancers.
MIME 	<p>Mimes can copy the actions of others down to the last detail.</p> <p>Job Command: Mimic Specialty: None</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Mimic Perform the same action as the previously acting ally.

Spell List

This is only a selection of the wide variety of spells available in the game. During your quest, you will encounter many more spells, so make sure to keep an eye out for them!

White Magic

Time Magic

Blue Magic

Level 1

Cure	Restores HP.
Libra	Determines target's HP, MP, and weakness.
Poisona	Cures poison.

Level 2

Silence	Causes silence.
Protect	Reduces physical damage received.
Mini	Inflicts mini on target, or restores state.

Level 3

Cura	Restores HP.
Raise	Revives target.
Confuse	Causes confusion.

Black Magic

Summon Magic

Level 1

Fire	Deals fire damage (minimal).
Blizzard	Deals ice damage (minimal).
Thunder	Deals lightning damage (minimal).

Level 2

Poison	Causes poison.
Sleep	Causes sleep.
Toad	Inflicts toad on target, or restores state.

Level 3

Fira	Deals fire damage.
Blizzara	Deals ice damage.
Thundara	Deals lightning damage.

Level 1

Chocobo	Calls a Chocobo to kick an enemy.
Syph	Summons a wind that harms enemies and recovers the HP of allies.
Remora	Stops enemies.

Level 2

Shiva	Attacks enemies with an icy blizzard.
Ramuh	Strikes enemies with strong bolts of lightning.
Ifrit	Burns enemies with the flames of hell.

Level 3

Titan	Triggers an earthquake that affects all enemies.
Golem	Absorbs damage from physical attacks.
Catoblepas	Turns enemies to stone.

Level 1

Level 5 Death	Casts Death upon enemies whose levels are multiples of 5.
Flash	Inflicts enemies with darkness.
Transfusion	Sacrifices caster to completely restore an ally's HP and MP.
Vampire	Steals HP from an enemy.
Self-Destruct	Caster explodes, damaging an enemy.
Doom	Curses one enemy to die in 30 seconds.

The PEGI age rating system:

Age rating categories:



Note: There are some local variations!

Content descriptors:



BAD LANGUAGE



DISCRIMINATION



DRUGS



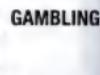
FEAR



SEXUAL CONTENT



VIOLENCE



GAMBLING

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

<http://www.pegi.info>



Prolog

Feuer, Wasser, Wind und Erde – dank der vier Kristalle herrschen Frieden und Wohlstand von Küste zu Küste. Jedoch nähert sich diese Kraft ihrem Ende: Nicht mehr fern ist der Tag, an dem der Wind verstummt, die Wasser erstarrten, die Erde bebt und erzittert...

Doch niemand scheint sich der Bedrohung gewahr, und das verhängnisvolle Geheimnis verbirgt sich weiter in den Tiefen der Kristalle...

Inhalt

Charaktere	32
Steuerung	33
Spielstart	34
Das Abenteuer beginnt	36
Um die Welt	37
Hauptmenü	39
Menübefehle	40
Kampfbildschirm	45
Kampfbefehle	46
Berufe und Fähigkeiten	49
Berufsliste	52
Magieliste	56

Charaktere

Hier werden einige der Hauptakteure von FINAL FANTASY® V ADVANCE vorgestellt.



Bartz Klauser

Ein verwäister Junge, der gemeinsam mit seinem treuen Chocobo Boko die Welt bereist. Trotz seiner forschenden Art würde Bartz' Sinn für Gerechtigkeit ihm niemals erlauben, Hilfsbedürftige im Stich zu lassen. Dank der Ausbildung seines verstorbenen Vaters suchen Bartz' Schwertkünste ihresgleichen.



Galuf Doe

Ein alter Recke ohne Erinnerung an seine Vergangenheit. Trotz seiner Amnesie und seiner mysteriösen Vorgeschichte verraten ihn seine heldenhafte Klinge und sein kühnes Auftreten als erfahrenen Krieger. Galuf ist zuversichtlich und direkt, und er hält für seine Freunde immer stärkenden Zuspruch bereit.



Faris Scherwiz

Kapitän einer wilden, aber loyalen Piratenbande. Kompromisslos und unbändig im Kampf wie im Alltag – Faris' Piratenseele schrekt vor keiner Hürde zurück, um ihre Ziele zu verwirklichen. Obwohl Faris noch ein Jungspund ist, zollen ihm seine Gefährten den größten Respekt.



Steuerung

Im Folgenden ist ein Überblick über die Steuerung in FINAL FANTASY V ADVANCE aufgeführt.

L-Taste

- Blättern – In manchen Menüs werden L- und R-Symbole zum Blättern zwischen verschiedenen Seiten eingeblendet.
- Charakter wechseln – In Menüs kann mithilfe der L- und R-Tasten der Charakter ausgewählt werden, dessen Daten angezeigt werden sollen.



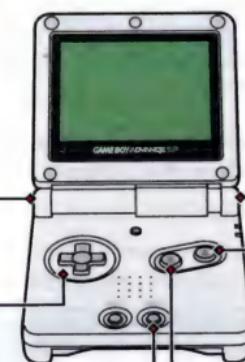
Steuerkreuz

- Spielfigur bewegen
- Fingerzeiger bewegen



START

- Aufrufen des **Hauptmenüs**
- Kämpfe pausieren und wieder aufnehmen



R-Taste

- Blättern – In manchen Menüs werden L- und R-Symbole zum Blättern zwischen verschiedenen Seiten eingeblendet.
- Charakter wechseln – In Menüs kann mithilfe der L- und R-Tasten der Charakter ausgewählt werden, dessen Daten angezeigt werden sollen.
- Aufrufen der Weltkarte.

A-Knopf

- Bestätigen
- Reden
- Untersuchen
- Einsteigen/Aussteigen

Mithilfe des A-Knopfs werden alle Hauptaktionen im Spiel ausgeführt.



B-Knopf

- Abbruch
- Wird der B-Knopf in Städten oder Verliesen gedrückt gehalten, bewegt sich die Spielfigur doppelt so schnell.

- Werden A-Knopf, B-Knopf, START und SELECT gleichzeitig gedrückt, wird der **Titelbildschirm** angezeigt. Nicht gespeicherte Dateien gehen dabei verloren.
- Werden im Kampf die L- und R-Tasten gleichzeitig gedrückt gehalten, versucht die Gruppe, zu entfliehen.

Spielstart

So werden das Spiel gestartet und Fortschritte gespeichert.

Spielstart

Nach einer Einleitung wird der **Titelbildschirm** angezeigt. Mittels der Option NEUES SPIEL kann ein neues Spiel begonnen, mittels SPIELSTAND LADEN ein gespeichertes Spiel fortgesetzt werden. Mithilfe der Option EXTRAS können die Monsterfibel oder der Musikspieler geöffnet werden.



Dieses Spiel kann in fünf verschiedenen Sprachen gespielt werden: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. In der Sprachauswahl kann mithilfe des Steuerkreuzes eine Sprache angewählt und mittels eines Drucks auf den A-Knopf festgelegt werden.

NEUES SPIEL

Nachdem die ersten Szenen des Abenteuers vergangen sind, muss ein Name für den Hauptdarsteller eingegeben werden.

Steuerung in der Namenseingabe

Steuerkreuz – Fingerzeiger bewegen

A-Knopf – Buchstaben eingeben

B-Knopf – Buchstaben löschen

L-Taste/R-Taste – Umschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung

START – Namen bestätigen und Namenseingabe verlassen

SELECT – Eingabe des Standardnamens „Bartz“



SPIELSTAND LADEN

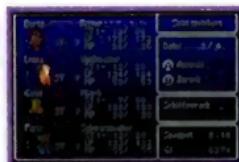
Mittels der Option SPIELSTAND LADEN kann eine Auswahl der zuvor gespeicherten Spiele aufgerufen werden. Hier kann ein beliebiges der verfügbaren Spiele fortgesetzt werden.

Spiel speichern

Wird im **Hauptmenü** (S. 39) die Option SPEICHERN ausgewählt, kann das Spiel gespeichert werden. Speichern ist entweder auf der Weltkarte (S. 36) oder an bestimmten Speicherpunkten in Verliesen oder ähnlichen Gebieten möglich. Es können bis zu vier Spiele gespeichert werden.



Speicherpunkt



Schnellspeichern

Wird im **Hauptmenü** die Option SCHNELLSPREICHEN ausgewählt, kann das Spiel an einem beliebigen Ort zwischengespeichert werden. Um das Spiel von dieser Stelle fortzusetzen, muss auf dem **Titelbildschirm** die Option FORTFAHREN ausgewählt werden. Wichtig: Wird ein mittels Schnellspeichern unterbrochenes Spiel fortgesetzt oder ein Spiel mittels NEUES SPIEL oder SPIEL LADEN begonnen, ist die Schnell-speicherdatei unwiederbringlich verloren.

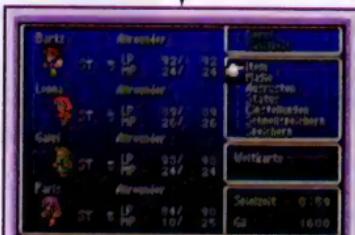


Das Abenteuer beginnt

FINAL FANTASY V ADVANCE wird in drei verschiedenen Darstellungen gespielt:

Weltkarte/Verliese/Städte

In dieser Ansicht entfaltet sich die Spielhandlung und die Charaktere erleben ihre Abenteuer. Diese Darstellung macht einen Großteil der Spielzeit aus.



Hauptmenü (S. 39 – 40)

Bewegen sich die Charaktere auf der Weltkarte oder in Verliesen und Städten, kann durch Drücken von START das **Hauptmenü** geöffnet werden. Hier können Anpassungen an Inventar, Ausrüstung, Berufen und Spieleinstellungen vorgenommen werden.



Kämpfe (S. 45 – 48)

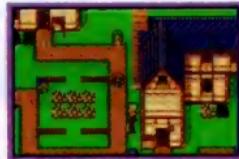
Werden die Charaktere auf ihrer Reise von Monstern oder Widersachern angegriffen, schaltet das Spiel automatisch in diese Ansicht um. Hier müssen mithilfe verschiedener Kommandos Kämpfe bestritten werden.

Um die Welt

Die meiste Zeit erleben die Charaktere das Abenteuer in dieser Ansicht: Sie bereisen die Welt, führen nützliche Gespräche, machen Einkäufe, ruhen sich in Herbergen aus und vieles mehr.

Die Weltkarte

In dieser Spielansicht erkunden die Charaktere die Spielwelt. Sobald im Spiel das Objekt „Weltkarte“ gefunden wurde, kann dieser Bildschirm durch Drücken der R-Taste aufgerufen werden.



Fortbewegungsmittel

Im Folgenden eine kleine Auswahl der verschiedenen Fortbewegungsmittel, die die Reise erleichtern. Das Einsteigen und Verlassen erfolgt dabei mittels des A-Knopfes.



Chocobos

Auf dem Rücken eines Chocobos bewegen sich die Charaktere doppelt so schnell fort.



Luftschiffe

In Luftschiffen können die Helden auch die höchsten Hindernisse überwinden.



Schiffe

Ein zuverlässiges Schiff bringt die Helden bis an die entferntesten Küsten.

Reden/Untersuchen

Mithilfe des A-Knopfes können Gespräche mit anderen Figuren begonnen, Truhen oder Behältnisse untersucht, Schalter umgelegt und viele weitere Aktionen getätigert werden. Nur wer diesen Knopf häufig einsetzt, kommt auf seiner Reise weiter!



Heilquellen

In den Städten und Verliesen der ganzen Spielwelt sind verzauberte Brunnen und Quellen verstreut, die die Kräfte der Charaktere vollständig wiederherstellen (S. 39) und negative Statusveränderungen (S. 48) beheben.



Der Grünschnabel-Klub

Der Grünschnabel-Klub steht Abenteuer-Neulingen mit allerlei hilfreichem Rat zur Seite. Kein Anfänger, der diese wundervolle Schule findet, sollte sich die Gelegenheit zum Lernen entgehen lassen.

Trüffe und Kettje von deinen enthaltenen Freunden nette Dinge. Warum schweift du nicht mit einem Blick?



Städte

Hier finden die Helden reichlich Gelegenheit, ihre hart verdienten Gil auszugeben. Die Übernachtung in einer Herberge stellt die Kräfte der Charaktere wieder her und behebt alle negativen Statusveränderungen außer „Zombie“. Die Händler in allen Städten bieten beste Ware feil und kaufen sogar alte und gebrauchte Ausrüstungsgegenstände an.

Herberge



Waffenladen



Rüstungsladen



Itemladen



Magieladen



Einkaufen

Wenn die Spielfigur ein Gespräch mit einem Händler beginnt, wird das **Einkaufsmenü** aufgerufen. Mittels der Optionen KAUFEN und VERKAUFEN wird eine Liste des Angebots des Geschäfts bzw. das Inventar angezeigt. Hier kann der gewünschte Gegenstand mithilfe des Steuerkreuzes angewählt und durch Drücken des A-Knopfes erworben bzw. verkauft werden.

Einkaufsmenü

Mit KAUFEN kann das Angebot des jeweiligen Ladens begutachtet, mit VERKAUFEN eigener Besitz zu Geld gemacht werden.

Artikelvergleich

- Besser als aktuelle Ausrüstung
- Kein Unterschied
- Schlechter als aktuelle Ausrüstung

Was darf ich denn seien?		Rüstladen	
Kauf	Verkauf	Merkmale	Gil
■ Mithorn-Schild	690	■ Rüstung	16.40 K
■ Mithorn-Helm	850	■ Helm	
■ Mithorn-Brustpanzer	350	■ Brustpanzer	
	700	■ Armeestück	0
		■ Schild	4
		■ Helm	
		■ Brustpanzer	
		■ Armeestück	
Aus Stadt beförderter Nutz.			

Verbleibende
Zahlungsmittel (GIL)

Objekte im Inventar
(BESITZ) und angelegt
(AUSRÜSTEN)

Hauptmenü

Im **Hauptmenü** können allerlei Aktionen vorgenommen werden: Spiel speichern, eigenen Status prüfen, Items oder Magie verwenden, Ausrüstung zurechtlegen oder Spieldatenstellungen vornehmen. Das **Hauptmenü** wird auf der Weltkarte, in Städten und Verliesen durch Drücken von START aufgerufen.

Aufbau des Hauptmenüs

Die Spielfigur, die sich auf der Weltkarte bewegt, wird im **Hauptmenü** auf der höchsten Position angezeigt. Im Verlauf des Abenteuers öffnen sich die Menüpunkte **BERUF** und **FÄHIGKEITEN**.



Charaktere

Hier werden Stufe (ST), LP, MP, Beruf und eventuelle Statusveränderungen der einzelnen Charaktere angezeigt.



Wenn die Helden in Kämpfen bestehen, sammeln sie Erfahrung in Form von Erfahrungspunkten. Hat ein Charakter eine bestimmte Menge dieser Punkte erhalten, steigt er eine Stufe auf und wird stärker.

LP und maximale LP

Die LP (Lebenspunkte) stellen die verbleibenden Kräfte eines Charakters dar. Wird ein Charakter im Kampf verwundet, nehmen seine LP ab.

MP und maximale MP

Die MP (Magiepunkte) stehen für die Magiereserven eines Charakters. Wenn im Kampf Zaubersprüche eingesetzt werden, nehmen die MP des entsprechenden Charakters ab.

Aufstellung ändern

Durch Drücken nach links auf dem Steuerkreuz kann der Fingerzeiger im **Hauptmenü** auf die links angezeigten Charaktere bewegt werden. Durch Drücken des A-Knopfes wird einer der Charaktere ausgewählt. Wird der Fingerzeiger auf einen anderen Charakter bewegt und der A-Knopf ein weiteres Mal betätigt, tauschen die beiden gewählten Charaktere die Position. Wird der A-Knopf auf denselben Charakter zweimal betätigt, wechselt dieser zwischen vorderer und hinterer Reihe (S. 47)

	Ritter	ST	LP	HP
Bartz	120	6	175/ 197	261/ 300
Lenna	100	7	121/ 142	49/ 63
Ganti	100	7	101/ 106	20/ 20
Paris	120	7	115/ 120	47/ 55

Vordere Reihe

Hinterne Reihe

Menübefehle

Im Folgenden werden die im **Hauptmenü** zur Verfügung stehenden Optionen erläutert.

ITEM

Wird die Option ITEM gewählt, können Menge und Beschreibungen der verschiedenen im Inventar mitgeführten Dinge überprüft und Gegenstände eingesetzt werden. Mittels der L- und R-Tasten kann die Item-Liste rasch gescrollt werden.

Denzen	Ordoos	Mithodes	Hein
Potion	4	H-Potion	1
Phönixfeder	4	ether	1
distodit	2	Adventurieren	6
Goldstab	3	Jagdvergnügen	0
Hammer	4	Zorn	1
Kreativität	1	Kreativ-Passat	0
Abfahrt	1	Leib	0
Spiegel	2	Leidstolz	0
Werkzeugkiste	1	Reise	1

Item-Befehle

Durch Drücken des B-Knopfes wird der Fingerzeiger auf den Item-Befehlen platziert.

Item-Liste

Items, die gerade verwendet werden können, erscheinen in weiß.

Item-Befehle

BENUTZEN	Items auswählen und verwenden.
ORDNEN	Items nach Arten und Verwendung sortieren.
WICHTIGES	Einmalige oder persönliche Items anschauen.

Verwenden von Items

Um ein Item anzuwenden, muss der Fingerzeiger mithilfe des Steuerkreuzes auf dem gewünschten Item platziert und der A-Knopf zweimal gedrückt werden. Je nach Item muss anschließend festgelegt werden, auf welchen Charakter es angewendet werden soll.



Anordnen von Items im Inventar

Ein beliebiges Item kann innerhalb des Inventars umgelegt werden, indem es durch Drücken des A-Knopfes angewählt und an einer anderen Stelle mithilfe des gleichen Knopfes wieder abgelegt wird. Ist auf der gewählten Ablagestelle bereits ein Item vorhanden, so tauschen beide Items die Position.



Anlegen von Waffen und Ausrüstung

Es gibt etliche verschiedene Waffen, Kleidungs- und Ausrüstungsstücke, welche die Helden anlegen können. Im Inventar werden diese durch verschiedene Symbole gekennzeichnet.

Waffen



Rüstungen



MAGIE

Unter dieser Option befinden sich Beschreibungen zu allen erlernten Zaubersprüchen. Weiterhin kann hier Magie auf die einzelnen Charaktere angewendet werden. Dazu muss zunächst die entsprechende Magieart festgelegt und anschließend aus der angezeigten Liste der gewünschte Zauberspruch ausgesucht werden. Um einen Charakter zum Magier auszubilden, müssen gewisse Grundvoraussetzungen gesichert sowie die gewünschten Zaubersprüche in Magieläden erworben oder in Verstecken gefunden werden.



Zaubersprüche, die gerade verwendet werden können, werden in weiß angezeigt.

Anwenden eines Zauberspruchs auf alle Helden

Es ist möglich, Zaubersprüche auf alle Charaktere auf einmal anzuwenden. Dazu muss bei der Auswahl des Ziels eines Zauberspruchs das Steuerkreuz nach rechts gedrückt werden, damit der Fingerzeiger auf allen Charakteren gleichzeitig erscheint. Sobald der A-Knopf gedrückt wird, wird die Magie angewendet.



AUSRÜSTEN

In diesem Menü können Waffen und Rüstungen angelegt werden. Die Arten von Waffen und Ausrüstung, mit denen ein Charakter umgehen kann, hängt dabei vom jeweiligen Beruf und den zugeordneten Fähigkeiten ab. Es kann vorkommen, dass gewisse Rüstungsgegenstände bei bestimmten Berufen nicht angelegt werden können.



Momentan verwendete Ausrüstung

Anlegbare Ausrüstung

Ausrüstungsbefehle

Anlegbare Ausrüstungsarten (S. 41)

Statuswerte

Liegt ein Wert im Vergleich zum gerade angewählten Ausrüstungsgegenstand höher, wird die entsprechende Zahl in gelb dargestellt. Liegt ein Wert niedriger, erscheint die dazugehörige Zahl in rot.

Ausrüstungsbefehle

AUSRÜSTEN	Legt einen Ausrüstungsgegenstand am gewählten Körperteil an.
OPTIMIEREN	Legt automatisch die Ausrüstung mit den höchsten Angriffs- und Verteidigungswerten an.
ABLEGEN	Legt alle Ausrüstungsgegenstände am gewählten Körperteil ab.
ALLES ABLEGEN	Legt die gesamte Ausrüstung des gewählten Charakters ab.

STATUS

Hier werden Stärke, Stufe, Erfahrungspunkte und etliche weitere Statuswerte des gerade angewählten Charakters angezeigt.



STATUSWERTE

Die Statuswerte eines Helden ändern sich je nach Stufe, Beruf, zugeordneter Fähigkeit und angelegten Ausrüstungsgegenständen.

STÄRKE	Bestimmt die Durchschlagskraft physischer Angriffe.
GEWANDTHEIT	Steht für die Flinkheit eines Charakters im Kampf.
AUSDAUER	Legt fest, wie viel Schaden ein Charakter bei physischen Angriffen erleidet.
MAGIE	Stellt die Zauberkraft eines Charakters dar und bestimmt die Effektivität aller Zaubersprüche.
ANGRIFF	Repräsentiert die Stärke physischer Attacken.
VERTEIDIGUNG	Zeigt an, wie gut physische Angriffe ertragen und abgewehrt werden können.
AUSWEICHEN	Gibt wieder, wie leicht ein Charakter einem Angriff unbeschadet entgehen kann.
MAGIEABWEHR	Zeigt, wie effektiv ein Charakter magische Angriffe abblocken kann.
GEWICHT	Stellt die Last dar, die der Charakter mit der momentanen Ausrüstung tragen muss. Dies beeinflusst die Gewandtheit des jeweiligen Helden maßgeblich.

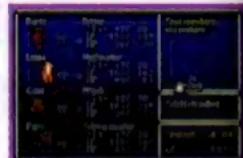
EINSTELLUNGEN

Im **Einstellungsmenü** lassen sich viele spielrelevante Optionen anpassen: der KAMPFMODUS, die Geschwindigkeit der KAMPF MELDUNGEN, die FENSTERFARBE und vieles mehr.



SCHNELLSPEICHERN

Durch Auswählen der Option SCHAFFEN SPEICHERN (S. 35) lässt sich das Spiel schnell und einmalig unterbrechen und später wieder aufnehmen.



SPEICHERN

Hier kann das laufende Spiel abgespeichert werden. Dies ist nur auf der Weltkarte (S. 36) sowie an Speicherpunkten (S. 35) möglich.



Kampfbildschirm

Wenn es in Verliesen oder auf der Weltkarte zur Konfrontation mit Gegnern kommt, wird der Kampf auf diesem Bildschirm ausgefochten. Kluge Strategie und der Einsatz der richtigen Kampfbefehle entscheiden in diesen Begegnungen über Sieg und Niederlage.

Kämpfe

Sobald der Kampf beginnt, füllt sich der Aktionsbalken aller Kampfteilnehmer je nach ihrem Gewandtheitswert. Ist ein Balken gefüllt, darf der jeweilige Charakter einen Kampfbefehl ausführen. Während Kampfbefehle, Zaubersprüche oder Items ausgewählt werden, können Gegner weiterhin angreifen.

Dieses Verhalten lässt sich deaktivieren, indem im **Einstellungsmenü** die Option KAMPFMODUS auf WARTEN gestellt wird.



Name des Gegners

Kampfbefehle (S. 46–48)

LP und Aktionsbalken der Geführten

Die Anzeigen füllen sich umso schneller, je höher der Gewandheitswert (S. 43) des entsprechenden Charakters liegt.

Kampfende

Kämpfe sind abgeschlossen, wenn eine der Parteien vollständig kampfunfähig gemacht wurde oder geflohen ist. Bestehen die Helden einen Kampf siegreich, verdienen sie wertvolle Gil, Erfahrungspunkte, Fähigkeitspunkte (S. 49) oder sogar kostbare Items.



Schätze

Manchmal lassen besiegte Gegner Schätze zurück. Mithilfe der Option ALLES NEHMEN wird die gesamte Beute ins Inventar übernommen, mittels VERLASSEN wird das Menü geschlossen.



Game Over

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Gefährten kampfunfähig, versteinert oder zu Zombies geworden sind (S. 48). Da das Spiel nur vom letzten Spielstand aus wieder aufgenommen werden kann, sollte jede Gelegenheit zum Speichern genutzt werden.



Kampfbefehle

Im Folgenden eine Übersicht über die grundlegenden Aktionsmöglichkeiten im Kampf:

Angriff

Gegner mit der aktuell ausgerüsteten Waffe angreifen. Falls keine Waffe ausgerüstet ist, greift der Charakter mit bloßen Händen an. Das Ziel kann dabei gewählt werden.



Spezialbefehle

Verschiedene Berufe (S. 49) und Fähigkeiten (S. 50) stellen den Helden diverse weitere Befehle – etwa Beschwören, Sprung oder Stehlen – zur Verfügung.



Alle Ziele auswählen

Manche Spezialbefehle – etwa Magie – können auf alle Gegner bzw. Gefährten angewendet werden. Dazu muss bei der Zielauswahl das Steuerkreuz so oft in dieselbe Richtung gedrückt werden, bis ein Fingerzeiger auf allen Zielen erscheint.



Items

Items verwenden und Ausrüstung ändern. Zunächst muss das gewünschte Item, anschließend das entsprechende Ziel ausgewählt werden.



Waffenwechsel im Kampf

Mithilfe der Option ITEMS kann im Kampf das Inventar angezeigt werden. Mittels Oben auf dem Steuerkreuz wird das Ausrüstungs-Feld angezeigt, wo mit dem Steuerkreuz ein Gegenstand angewählt und dieser durch Drücken des A-Knopfes an- oder abgelegt wird.



Besondere Konstellationen

Manche Kämpfe finden in veränderter Aufstellung statt: Ist die eigene Gruppe IM ANGRIFFSVORTEIL, sind die Aktionsbalken der Helden (S. 45) schon zu Kampfbeginn gefüllt. Bei einem ANGRIFF VON HINTEN sind die Reihen vertauscht, so dass die hintere Reihe vorne kämpfen muss (s. unten) und umgekehrt.



Abwehr

Mithilfe von Rechts auf dem Steuerkreuz wird bei der Kampfbefehl-Auswahl die Option ABWEHR aufgerufen. Wird diese mithilfe des A-Knopfes ausgewählt, verteidigt sich der entsprechende Charakter gegen physische Angriffe.

Reihe

Mithilfe von Links auf dem Steuerkreuz wird bei der Kampfbefehl-Auswahl die Option REIHE aufgerufen. Wird diese durch einen Druck auf den A-Knopf ausgewählt, wechselt der entsprechende Charakter die Reihe.

Vordere und hintere Reihe

Vorne positionierte Charaktere verursachen höheren Schaden, erleiden aber auch mehr Schaden bei physischen Angriffen. Aus der hinteren Reihe können Kämpfer weniger Schaden anbringen, müssen aber auch weniger Schaden ertragen.



Flucht

Werden L- und R-Taste gleichzeitig gedrückt gehalten, versucht die eigene Gruppe, aus dem Kampf zu fliehen. Vorsicht: Bei manchen Kämpfen ist eine Flucht nicht möglich!



Statusveränderungen

Manche feindliche Attacken verursachen eine oder mehrere der unten aufgeführten Beeinträchtigungen. Diese Zustände können durch den Einsatz bestimmter Items oder Zaubersprüche behoben werden, manche verfliegen auch nach Kampfende.

Folgende Statusveränderungen bleiben auch nach Kampfende bestehen:

K.O.

Keine LP mehr. Der Charakter kann keine Aktion mehr ausführen, bis er wiedererweckt wurde.

STEIN

Verwandlung in eine unbewegliche Steinstatue.

FROSCH

Angriffs- und Verteidigungskraft geschwächt, alle Zaubersprüche außer „Frosch“ gesperrt.

WICHT

Angriffs- und Verteidigungskraft geschwächt.

GIFT

LP nehmen beständig ab.

BLIND

Beeinträchtigte Sehkraft, hohe Wahrscheinlichkeit von Fehlschlägen.

ZOMBIE

Verwandlung in einen Untoten, unkontrolliertes Anfallen von Gefährten.

Folgende Statusveränderungen verfliegen nach Kampfende:

ALTERN

Statuswerte nehmen stückweise ab.

STUMM

Jegliche Magie außer Blaumagie gesperrt.

SCHLAF

Einschlafen, kampfunfähig bis zum Aufwecken.

LÄHMUNG

Erstarrt und bewegungsunfähig.

KONFUS

Nicht steuerbar, auch Angriffe auf Gefährten oder Heilen von Gegnern möglich.

TOBSUCHT

Nicht steuerbar, wiederholte physische Angriffe.

Berufe und Fähigkeiten

Im Folgenden eine Übersicht über das Berufssystem:

Wozu Berufe?

Berufe bestimmen, welcher Klasse ein Charakter angehört: Verschiedene Berufe bedeuten unterschiedliche Kampfbefehle und Fähigkeiten. Weitere Informationen über die diversen Berufe und ihre individuellen Fähigkeiten sind auf S. 52–55 aufgeführt.

FP und Berufsstufen

Bei allen Berufen außer Allrounder verdienen Charaktere nach Kampfende so genannte FP (Fähigkeitspunkte). Sobald eine bestimmte Menge FP verdient wurde, erhöht sich die Berufsstufe des entsprechenden Charakters und verleiht diesem neue Fähigkeiten (S. 50).



Kommandos und Spezialitäten

Jeder Beruf hat einen bestimmten Kampfbefehl (S. 46) sowie spezifische Fähigkeiten. Diese werden bei Erreichen einer höheren Berufsstufe erlernt und können im Anschluss sogar verwendet werden, wenn ein anderer Beruf gewählt wird. Nicht alle inhärenten Fähigkeiten können erlernt werden.

Das Berufsmenü

Das **Berufsmenü** wird geöffnet, indem im **Hauptmenü** (S. 39) die Option BERUF gewählt wird.

A screenshot of the profession menu. It shows a list of available professions on the left and detailed information about the selected profession on the right. The selected profession is 'Ritter' (Knight).

- Charakterinformationen**: Shows the current profession, level, and stats for the character.
- Verfügbare Berufe**: A list of all available professions.
- Berufsinformationen**: Detailed information about the selected profession, including its level, stats, and specific equipment types.

Hier werden aktueller Beruf, Berufs-
stufe und FP eines Charakters ange-
zeigt.

Hier sind aktuelle Berufsstufe, FP
und berufspezifische Ausrüstungs-
typen aufgeführt.

Berufswechsel

Im **Berufsmenü** können Charaktere zwischen den verfügbaren Berufen wechseln. Dazu muss aus der angezeigten Liste ein Beruf ausgewählt werden. Die anlegbare Ausrüstung variiert dabei je nach Beruf, weshalb nach der Auswahl automatisch das **Fähigkeitsmenü** (s. unten), und anschließend der **Ausrüstungsbildschirm** (S. 43) aufgerufen wird.

Was ist eine Fähigkeit?

Jeder Beruf bietet besondere Aktionsmöglichkeiten. Diese Fähigkeiten werden von den Charakteren bei steigender Berufsstufe nach und nach erlernt und können so auch in Verbindung mit anderen Berufen verwendet werden. Ist eine Fähigkeit gelernt, kann sie im **Fähigkeitsmenü** angelegt werden.

Manche Berufe bieten mehr erlernbare Fähigkeiten als andere.

Das Fähigkeitsmenü

Wird im **Hauptmenü** der Menüpunkt **FÄHIGKEIT** gewählt und der gewünschte Charakter ausgewählt, können die Fähigkeiten für diesen Charakter festgelegt werden.

KOMMANDO

Dies ist der berufsspezifische Kampfbefehl des Charakters.

Aktuelle Fähigkeit

Hier wird die Fähigkeit festgelegt, die der Charakter anlegen soll.



Charakterinformationen

Erlernte Fähigkeiten

Dies sind die Fähigkeiten, die der Charakter bereits erlernt hat. Fähigkeiten, die mit einem Ausrufezeichen (!) gekennzeichnet sind, werden als Kampfbefehle eingesetzt.

Anlegen von Fähigkeiten

Nachdem eine Fähigkeit aus der Liste ausgewählt wurde, muss der Fingerzeiger auf ENDE bewegt und der A-Knopf gedrückt werden, um die Wahl zu bestätigen.



Gewünscht, gewollt – und nicht gekonnt?

Trotz ihrer unbestreitbaren Vorteile ist bei manchen Fähigkeiten Vorsicht geboten, denn unglückliche Kombinationen können sich aufheben oder gar schädlich für den Charakter sein. Obacht auf Wechselwirkungen ist also angeraten!

Wer einen Weißmagier
mit der Berserker-
Fähigkeit ausstattet...



...erhält einen tobsüch-
tigen Weißmagier, der
gar nicht zaubern kann!



Wer die Fähigkeit
Schilde: O.K. einem
Paladin zuteilt...



...weiß wohl nicht, dass
Paladine sowieso Schilde
benutzen können!

Berufsliste

Es folgt eine kurze Erläuterung aller Berufe und ihrer inhärenten Fähigkeiten bis zur Berufsstufe 3. Auch wenn alle Charaktere zunächst als Allrounder das Abenteuer beginnen, können sie im Verlauf der Reise auf mehr und mehr verschiedene Berufe zugreifen. Die Erforschung der weiteren Fähigkeiten soll dem wackeren Abenteuer als Anreiz und Belohnung dienen!

ALLROUNDER	Die echten Tausendsassas, die die Grundlage der gesamten Charakterentwicklung bilden. Sie haben keine außergewöhnlichen Stärken, können aber jede beliebige Waffe und Ausrüstung anlegen. Allrounder kennen keine Berufsstufen.	
RITTER	Meister des Schwertes, die Angriff und Schutz der Gefährten zu einem edlen Kampfstil vereinen. Kommando: Beschützen Spezialität: Schutz 1 Schutz Gefährten mit wenig LP beschützen. 2 Beschützen Physische Angriffe abfangen. 3 Zweihändig Waffen mit beiden Händen führen und Angriffskraft verdoppeln. (Es können dabei keine Schilder verwendet werden.)	
MÖNCH	Meister des waffenlosen Kampfes mit hoher Angriffskraft. Kommando: Treten Spezialitäten: Konter, Waffenlos 1 Kraft Eigene Kräfte konzentrieren und einen verzögerten Angriff mit doppelter Wucht anbringen. 2 Waffenlos Kampfkraft eines Mönches erhalten, wenn keine Waffen angelegt sind. 3 Chakra LP mit heilenden Kräften erneuern, „Blind“ und „Gift“ aufheben.	
DIEB	Flinke und agile Überlebenskünstler, die viele nützliche Fähigkeiten mitbringen. Kommando: Stehlen Spezialitäten: Gänge finden, Agilität, Sprint 1 Gänge finden Geheime Passagen sichtbar machen. 2 Fliehen Blitzgeschwind aus Kämpfen entfliehen. Bei bestimmten Begegnungen ist eine Flucht nicht möglich. 3 Sprint In Städten und Verliesen bei gehaltenem B-Knopf mit doppelter Geschwindigkeit laufen.	
DRAGOON	Für ihre Sprungfähigkeiten und ihre präzisen Angriffe aus der Luft gerühmte Recken, die mit voller Kraft aus der hinteren Reihe angreifen können. Kommando: Sprung Spezialität: Keine 1 Sprung Einen hohen Sprung ausführen und den Gegner von oben angreifen. 2 Lanze LP und MP des Gegners stehlen. 3 Lanz O.K. Lanz als Ausrüstung anlegen. Zusätzlich erhöht sich der Stärkewert des Charakters auf den eines Dragoons.	

NINJA 	<p>Blitzschnelle und lautlose Kämpfer, die den Gegner mit ihrer Kunstfertigkeit überraschen. Ninjas können zwei Waffen zugleich führen.</p> <p>Kommando: Wurf Spezialitäten: Zwei Waffen, Erstschlag</p> <p>1 Rauchbombe Im Schutze einer Rauchbombe aus Kämpfen fliehen.</p> <p>2 Doppelgänger Ein Trugbild des Ninja verwirrt den Gegner und zieht physische Angriffe auf sich.</p> <p>3 Erstschlag In Zufallskämpfen die Chancen auf einen Kampfvorteil erhöhen.</p>
SAMURAI 	<p>Samurai sind dank ihrer Schwertkünste in der Lage, mit Katana's physische Angriffe zu stoppen und abzuwenden.</p> <p>Kommando: Zeninage Spezialität: Shirahadori</p> <p>1 Mineuchi Gegner mit einem Schlag der Schwertseite lähmen.</p> <p>2 Zeninage Sämtliche Gegner mit Gil bewerfen und kritischen Schaden verursachen.</p> <p>3 Shirahadori Bestimmte gegnerische Angriffe abfangen und vollständig neutralisieren.</p>
BERSERKER 	<p>Rasende Hitzköpfe, die keine Kampfbefehle entgegennehmen. Ihre Angriffskraft ist unübertroffen.</p> <p>Kommando: Keine Spezialität: Berserker</p> <p>1 Berserker Ständige Tobsucht im Kampf.</p> <p>2 Äxte O.K.: Äxte als Ausrüstung anlegen. Zusätzlich erhöht sich der Stärkewert des Charakters auf den eines Berserkers.</p>
JÄGER 	<p>Meisterliche Schützen, die auch aus der hinteren Reihe mit voller Kraft attackieren.</p> <p>Kommando: Zielen Spezialität: Keine</p> <p>1 Tiere Ruft die Fauna um Hilfe im Kampf an.</p> <p>2 Zielen Erhöht die Präzision der eigenen Angriffe.</p> <p>3 Bögen O.K.: Bögen als Ausrüstung anlegen. Zusätzlich erhöhen sich Stärke- und Gewandtheitswert des Charakters auf den eines Jägers.</p>
PALADIN 	<p>Paladine belegen Klingen mit verschiedenen Zaubersprüchen und errichten magische Barrieren, die gegnerische Angriffe schwächen.</p> <p>Kommando: Klingenzmagie Spezialität: Magie-Barriere</p> <p>1 Magie-Barriere Wendet bei niedrigen LP automatisch den „Wall“-Zauberspruch an.</p> <p>2 Klingenzmagie ST 1 Belegt Waffen mit Klingenzmagie der Stufe 1.</p> <p>3 Klingenzmagie ST 2 Belegt Waffen mit Klingenzmagie der Stufe 2.</p>
WEISSMAGIER 	<p>Weissmagier setzen ihre Zauberkräfte ein, um sich und ihre Gefährten zu heilen und zu stärken.</p> <p>Kommando: Weissmagie Spezialität: Keine</p> <p>1 Weissmagie ST 1 Erlaubt den Einsatz von Weissmagie der Stufe 1.</p> <p>2 Weissmagie ST 2 Erlaubt den Einsatz von Weissmagie der Stufe 2.</p> <p>3 Weissmagie ST 3 Erlaubt den Einsatz von Weissmagie der Stufe 3.</p>

SCHWARZMAGIER 	<p>Ob Feuersbrunst oder Donnerschlag – Schwarzmagier bedienen sich der dunkelsten Kräfte, um ihre Gegner zu vernichten.</p>
ZEITMAGIER 	<p>Zeitmagier sind Herren über Raum und Zeit, denn sie machen die Naturgesetze ihrem Willen untertan.</p> <p>Kommando: Zeitmagie Spezialität: Keine</p> <ol style="list-style-type: none"> Schwarzmagie ST 1 Erlaubt den Einsatz von Schwarzmagie der Stufe 1. Schwarzmagie ST 2 Erlaubt den Einsatz von Schwarzmagie der Stufe 2. Schwarzmagie ST 3 Erlaubt den Einsatz von Schwarzmagie der Stufe 3.
BESCHWÖRER 	<p>Beschwörer entfesseln die Kräfte magischer Kreaturen im Kampf.</p> <p>Kommando: Beschwören Spezialität: Keine</p> <ol style="list-style-type: none"> Beschwören ST 1 Beschwört Kreaturen der Stufe 1. Beschwören ST 2 Beschwört Kreaturen der Stufe 2. Beschwören ST 3 Beschwört Kreaturen der Stufe 3.
BLAUMAGIER 	<p>Diese Hexenmeister schaffen sich ein einzigartiges Magiearsenal, indem sie Zaubersprüche der Gegner erlernen.</p> <p>Kommando: Blaumagie Spezialität: Lernen</p> <ol style="list-style-type: none"> Sondieren LP und Schwachstellen eines Gegners erkennen. Lernen Wenn besondere Zaubersprüche erlitten werden, werden sie erlernt. Blaumagie Erlernte gegnerische Zaubersprüche einsetzen.
ROTMAGIER 	<p>Erfahren in weißer wie schwarzer Magie und gewandte Fechter, die im Kampf durch ihre Vielseitigkeit glänzen.</p> <p>Kommando: Rotmagie Spezialität: Keine</p> <ol style="list-style-type: none"> Rotmagie ST 1 Erlaubt den Einsatz von Weiß- und Schwarzmagie der Stufe 1. Rotmagie ST 2 Erlaubt den Einsatz von Weiß- und Schwarzmagie der Stufe 2. Rotmagie ST 3 Erlaubt den Einsatz von Weiß- und Schwarzmagie der Stufe 3.
TIERBÄNDIGER 	<p>Waghalsige Dompteure, die Monster mit ihren Peitschen fangen und kontrollieren können.</p> <p>Kommando: Fangen (Freilassen) Spezialität: Keine</p> <ol style="list-style-type: none"> Besänftigen Dämpft die Kampflust eines Monsters, damit es weniger häufig angreift. Kontrollieren Manipuliert Monster und lässt sie andere Gegner angreifen. Peitschen: O.K. Peitschen als Ausrüstung anlegen. Zusätzlich erhöhen sich Gewandtheits- und Stärkewert des Charakters auf den eines Tierbändigers.

ALCHEMIST	Alchemisten verdoppeln die Wirkung von Heil-Items und brauen nützliche Mixturen.	
	Kommando: Trinken	Spezialität: Pharmakologie
	1 Pharmakologie	Getrunkene Potions oder Äther sind doppelt wirksam.
	2 Mischen	Aus zwei Items ein neues erschaffen.
	3 Trinken	Erlaubt das Trinken kostbarer Gebräue, die nur Alchemisten zu sich nehmen können.
GEOMANT	Geomanten befehligen die Kräfte der Natur, um verblüffende Taten zu vollbringen.	
	Kommando: Gaia	Spezialitäten: Leichtfüßigkeit, Fallgruben aufspüren
	1 Gaia	Ruft die Kräfte der Natur um Hilfe im Kampf an. (Verschiedene Ergebnisse je nach Umgebung.)
	2 Leichtfüßigkeit	Erlaubt unbeschadete Fortbewegung auf Lava, Giftkraut und ähnlich tödlichen Oberflächen.
	3 Fallgruben aufspüren	Instinktives Ausweichmanöver, wenn sich eine Falltür auftut.
BARDE	Mit Harfenspiel und Gesang erschaffen Barden Melodien, die die erstaunlichsten Wirkungen erzielen.	
	Kommando: Singen	Spezialität: Keine
	1 Verstecken	Im Kampf verbergen und Schaden vermeiden.
	2 Harfen: O.K.	Harfen als Ausrüstung anlegen. Zusätzlich erhöhen sich Gewandtheits- und Magiewert des Charakters auf den eines Barden.
	3 Singen	Im Kampf mit verschiedenen Gesängen das Geschehen bestimmen.
TÄNZER	Nicht nur verzückten Tänzer jeden Zuschauer mit ihren eleganten Bewegungen, sondern sie können auch eine Vielfalt exklusiver Ausrüstungsgegenstände anlegen.	
	Kommando: Tanzen	Spezialität: Lernen
	1 Flirt	Gegner mit Charme und Grazie zur Sanftmut bewegen.
	2 Tanzen	Tänze mit verschiedenen Wirkungen aufführen.
	3 Schleifen: O.K.	Besondere Ausrüstungsgegenstände anlegen, die nur Tänzern vorbehalten sind.
MIME	Mimen ahnen im Kampf die Aktionen ihrer Gefährten aufs Verblüffendste nach.	
	Kommando: Imitation	Spezialität: Keine
	1 Imitation	Wiederholt die vorangegangene Aktion eines Gefährten.

Magieliste

Hier nur eine kleine Auswahl der Zaubersprüche, die die Helden auf ihrer Reise erlernen können. Es bleiben noch viele weitere zu entdecken, die nur den schlauesten und neugierigsten Abenteuerern vorbehalten sind!

Stufe 1

Vita	Stellt LP wieder her.
Analyse	Erkennt LP, MP und Schwachstellen eines Gegners.
Poisona	Heilt Vergiftungen.

Stufe 2

Stumm	Verhindert den Einsatz von Zaubersprüchen.
Protes	Verringert den bei physischen Angriffen erlittenen Schaden.
Wicht	Verursacht bzw. behebt „Wicht“-Status.

Stufe 3

Vitra	Stellt viele LP wieder her.
Engel	Erweckt kampfunfähige Gefährten.
Konfus	Verwirrt ein Ziel.

Stufe 1

Tempo	Erhöht die Kampfgeschwindigkeit.
Gemach	Verlangsamt einen Gegner.
Regena	Füllt LP kontinuierlich wieder auf.

Stufe 2

Stille	Lässt alle Gegner und Gefährten verstummen.
Hast	Lässt einen Gefährten schneller werden.
Levitatis	Bringt ein Ziel zum Schweben.

Stufe 3

Gravitas	Halbiert LP des Ziels.
Stop	Gebietet einem Ziel Einhalt und friert es ein.
Teleport	Flucht aus Kämpfen oder Verliesen.

Level 5-Tod

Blitzstrahl	Wendet den „Exitus“-Zauberspruch auf alle Ziele an, deren Stufe ein Vielfaches von fünf beträgt.
Transfusion	Der Anwender opfert sich und überträgt sämtliche LP und MP auf einen Gefährten.
Vampir	Entzieht einem Gegner LP.
Selbstzerstörung	Der Anwender explodiert und fügt einem Gegner Schaden zu.
Todesurteil	Ziel stirbt in 30 Sekunden.

Weißmagie

Zeitmagie

Blaumagie

Stufe 1

Feuer	Verursacht leichten Feuerschaden.
Eis	Verursacht leichten Eisschaden.
Blitz	Verursacht leichten Blitzschaden.

Stufe 2

Gift	Vergiftet das Ziel.
Schlaf	Schläfert das Ziel ein.
Frosch	Verursacht bzw. behebt „Frosch“-Status.

Stufe 3

Feura	Verursacht Feuerschaden.
Eisra	Verursacht Eisschaden.
Blitzra	Verursacht Blitzschaden.

Stufe 1

Chocobo	Ruft einen Chocobo, der dem Gegner einen Tritt verspäst.
Sylphe	Lässt heilende Winde die eigenen LP auffüllen und Gegnern schaden.
Lemora	Friert die Aktionen der Gegner ein.

Stufe 2

Shiva	Setzt Gegner einem heißen Eissturm aus.
Ramuh	Blitz und Donnerkeil stürmen auf die Gegner herab.
Ifrit	Verbrennt Gegner in höllischem Flammenmeer.

Stufe 3

Titan	Schüttelt sämtliche Gegner mit einem Erdstoß durch.
Golem	Absorbiert physischen Schaden.
Catblepus	Versteinert Gegner.

Schwarzmagie

Beschwörungen

Alterseinstufung gemäß PEGI

Altersein-
stufungen



VULGÄR-
SPRACHE



DISKRIMI-
NIERENDE
INHALTE



DROGEN-
MISSBRAUCH



GLÜCKS-
SPIEL



ANGSTVER-
URSACHENDE
INHALTE



SEXUELLE
INHALTE



GEWALTDAR-
STELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

<http://www.pegi.info>

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung“ oder „Freigegeben ab 6 Jahren“ eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

<http://www.usk.de> sowie <http://www.nintendo.de>



Prologue

Feu, Eau, Vent, Terre... Le pouvoir de ces cristaux assure la prospérité du monde.

Cependant, ce pouvoir n'est pas sans limite. Un jour, bientôt, le vent ralentira...

Les océans se figeront... La terre tremblera et se fracassera... Pourtant, nul ne semble se douter du péril qui menace le monde...

... et le mystère des cristaux demeure dissimulé...

Sommaire

Personnages	59
Commandes	60
Commencer à jouer	61
L'aventure commence	63
Autour du monde	64
Menu principal	66
Commandes de menu	67
Mode combat	72
Commandes de combat	73
Classes et compétences	76
Liste des classes	79
Liste des sorts	83

Personnages

Voici une présentation des personnages apparaissant dans FINAL FANTASY® V ADVANCE.



Bartz Klauser

Un jeune garçon orphelin qui voyage avec Boko, son compagnon chocobo. Même s'il ne mâche pas ses mots, Bartz possède un sens de la justice qui lui interdit de tourner le dos aux personnes dans le besoin. Ayant étudié l'escrime avec son défunt père, il est extrêmement habile avec une épée.



Lenna Charlotte Tycoon

La gentille et douce princesse de Tycoon. Elle est à la recherche de son père qui a été vu pour la dernière fois se dirigeant vers le temple du vent. Comme elle n'a pas pu sauver sa mère malade, Lenna se conduit parfois de façon irréfléchie pour protéger ses proches.



Galuf Doe

Le passé de ce vieil homme est un mystère à cause de son problème d'amnésie. Toutefois, son habileté à l'épée et son air noble suggèrent un passé de fier guerrier. Optimiste et très franc, Galuf trouve toujours les mots justes pour encourager le reste de l'équipe.



Faris Scherwiz

C'est le capitaine d'une bande de pirates indisciplinés mais loyaux. Guerrier puissant et méthodique, une fois que Faris s'est fixé un objectif, rien ne peut l'arrêter. Malgré sa jeunesse, il impose aisément le respect.

Commandes

Vous trouverez ci-dessous la liste des commandes de FINAL FANTASY V ADVANCE.

Bouton L

- Changer de page - Disponible dans les menus où les boutons L et R apparaissent sur les côtés de l'écran.
- Changer de personnage dans les menus.



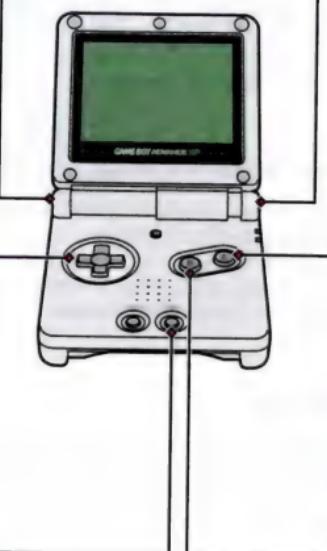
Manette +

- Déplacer le personnage
- Déplacer le curseur



START

- Ouvrir le **menu principal**
- Mettre en pause/Reprendre le combat



Bouton R

- Changer de page - Disponible dans les menus où les boutons L et R apparaissent sur les côtés de l'écran.
- Changer de personnage dans les menus.
- Afficher la CARTE DU MONDE.

Bouton A

- Confirmer
- Parler
- Examiner
- Monter/Descendre du moyen de transport.

Le bouton A est le bouton d'action principal du jeu.



Bouton B

- Annuler
- Maintenir ce bouton enfoncé pour se déplacer plus vite dans les villes et les donjons.

- Pour retourner à l'**écran titre**, maintenir les boutons A, B, START et SELECT enfoncés. Attention, toutes les données non sauvegardées seront définitivement perdues.
- Maintenir les boutons L et R enfoncés durant un combat pour fuir.

Commencer à jouer

Comment démarrer la partie et sauvegarder votre progression.

Démarrer la partie

L'écran titre apparaîtra après une cinématique. Choisissez NOUVELLE PARTIE pour jouer depuis le début ou CHARGER UNE PARTIE pour continuer une quête. Si vous sélectionnez EXTRAS, vous pourrez consulter le bestiaire ou utiliser le lecteur de musique.



Dans ce jeu, vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, allemand, français, espagnol et italien. A l'écran de **sélection de la langue**, utilisez la manette **+** pour choisir une langue et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A.

Commencer une nouvelle quête

Après quelques minutes de jeu, on vous demandera de donner un nom à votre personnage.

Commandes d'entrée du nom

Manette + – Déplacer le curseur

Bouton A – Saisir une lettre

Bouton B – Effacer

Boutons L et R – Passer des majuscules aux minuscules

START – Confirmer le nom et sortir du menu

SELECT – Entrer le nom par défaut : Bartz



Continuer une partie sauvegardée

Choisissez CHARGER UNE PARTIE, puis sélectionnez le fichier de sauvegarde.

Sauvegarder une partie

Sélectionnez SAUVEGARDER dans le **menu principal** (p. 66). Vous pouvez sauvegarder sur le terrain (p. 64) ou à certains points de sauvegarde dans les donjons et autres zones similaires. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre sauvegardes.



Point de sauvegarde



Sauvegarde rapide

Sélectionnez SAUV. RAPIDE dans le **menu principal** pour créer une sauvegarde temporaire depuis n'importe quel endroit du jeu. Pour continuer, choisissez CONTINUER à l'**écran titre**. Souvenez-vous que lorsque vous continuez une partie, que vous commencez une NOUVELLE PARTIE ou que vous choisissez de CHARGER UNE PARTIE, la sauvegarde rapide est perdue.



L'aventure commence

Vous verrez les trois types d'écrans suivants lors de votre aventure.

Terrain/Donjon/Ville

Visitez de nombreux endroits et progressez dans l'histoire depuis cet écran. La plus grande partie du jeu a lieu ici.



Bartz		Fre-tako		Classe	
♂	Nv. 5	HP: 24 / 24	MP: 92 / 92	Objets	Compétence
Leona				Plante	
♀	Nv. 5	HP: 89 / 89	MP: 26 / 26	Élevage	
Gau				Récolte	
♂	Nv. 5	HP: 93 / 93	MP: 24 / 24	Recruter	
Faro				Supplément	
♀	Nv. 5	HP: 84 / 80	MP: 10 / 20	Maintenir	
Habitat		Téléport: 1:00		Guit: 1600	

Menu principal (p. 66 – 67)

Appuyez sur START sur le terrain pour ouvrir le **menu principal**. Vous pouvez y vérifier votre inventaire, changer d'équipement, de classe et d'autres paramètres.



Combat (p. 72 – 75)

Quand vous rencontrez des monstres sur le terrain ou lors d'événements, l'action aura lieu sur cet écran. Vous pouvez choisir ici différentes commandes de combat.

Autour du monde

La majeure partie de vos aventures se déroule sur l'écran d'action. C'est l'endroit où les personnages peuvent se déplacer, chercher des informations, faire les boutiques ou se reposer dans une auberge (INN).

Le terrain

Vos personnages agissent différemment sur le terrain que dans les donjons ou les villes. Une fois la Carte du monde obtenue, vous pourrez vérifier votre position en appuyant sur le bouton R (possible uniquement sur le terrain).



Moyens de transport

Voici une présentation de certains moyens de transport disponibles dans le jeu. Vous pouvez y monter ou en descendre en appuyant sur le bouton A.



Chocobos

Les chocobos se déplacent plus vite que vous ne marchez.



Vaisseaux

Avec un vaisseau, le ciel est à vous. Atterrit sur le terrain ou sur l'eau.



Navires

Voguez vers des terres lointaines grâce à un bon navire.

Parler/Examiner

Appuyez sur le bouton A pour parler aux gens, examiner des boîtes ou des coffres, appuyer sur des boutons ou pour effectuer toute autre action. Une information capitale peut être cachée n'importe où, alors n'hésitez pas à utiliser ce bouton !



Sources régénératrices

Des sources aux propriétés magiques sont disséminées dans les donjons et villes de par le monde. Buvez à une source pour récupérer tous vos HP et MP (p. 66), et soigner les altérations d'état (p. 75).



Le club des novices

Vous trouverez au club des novices plein de bons conseils pour aventuriers débutants. Si vous avez l'occasion d'y aller, n'hésitez pas !

Les novices sont offerts en fonction
parties des 100% et 100% que les joueurs
ont obtenu à ce stade.



Les villes

Il y a de nombreux endroits où dépenser vos Gils. Par exemple, vous pouvez dormir à l'auberge et restaurer ainsi HP et MP, ou soigner les altérations d'état (sauf Zombie). Les marchands sont toujours ravis de vous vendre leurs meilleurs objets et même de vous acheter vos objets devenus inutiles.

Auberge



Arsenal



Armurier



Boutique



Echoppe



Acheter et vendre

Parlez à un marchand pour ouvrir le **menu de magasin**. Choisissez ACHETER pour faire apparaître la liste des objets que le magasin vend ou VENDRE pour voir les objets dans votre inventaire. Sélectionnez l'objet que vous voulez acheter (ou vendre) avec la manette **+** et confirmez avec le bouton A.

Menu de magasin

Achetez des objets en sélectionnant ACHETER ou vendez ceux de votre inventaire avec VENDRE.

Comparaison de l'équipement

- Mieux que celui actuellement utilisé
- Pas de différence
- Pire que celui actuellement utilisé



Argent restant (GILS)

Nombre d'objets dans l'INVENTAIRE et équipés

Menu principal

Vous pouvez effectuer de nombreuses actions dans le **menu principal**. Appuyez sur START sur le terrain pour l'ouvrir. Vous pouvez sauvegarder, vérifier l'état de l'équipe, utiliser des objets ou des sorts, sélectionner un équipement ou changer d'autres paramètres.

Utilisation du menu

Le personnage au sommet du menu est celui qui apparaît lorsque vous vous déplacez. Au fil de la partie, vous pourrez aussi choisir des classes et des compétences.



Membres de l'équipe

Vérifiez ici le niveau, les HP et les MP, la classe actuelle et les altérations d'état des personnages.

Classe

Classe et niveau de classe actuels, PC actuels/PC nécessaires pour passer au niveau suivant (p. 76)

Niveau

Quand l'équipe gagne un combat, elle gagne aussi de l'expérience. Quand celle-ci atteint un certain niveau, les membres de l'équipe deviennent plus forts et plus compétents.

Bartz	Paladin	Lv. 1 -	17 / 30
		HP	173 / 197
		MP	26 / 30

HP/HP max

Les HP indiquent les points de vie d'un personnage. Quand il est blessé au combat, les HP diminuent.

MP/MP max

Les MP indiquent les points de magie d'un personnage. Quand il lance un sort, les MP diminuent.

Modifier la formation

Appuyez sur gauche sur la manette **•** au **menu principal** pour placer le curseur sur un personnage, puis appuyez sur le bouton A. Choisissez ensuite un autre personnage et appuyez sur le bouton A pour qu'ils échangent leurs positions. Sélectionnez le personnage puis appuyez deux fois sur le bouton A pour le déplacer de la ligne avant (p. 74) à la ligne arrière, et vice-versa.

Barts		Palan	
HP	173 / 197	HP	267 / 30
Lenna		Made blonde	
HP	124 / 124	HP	49 / 53
Gale		Male	
HP	10 / 20	HP	161 / 180
Paris		HP	20 / 20
Made blonde		HP	20 / 20
HP	118 / 20	HP	47 / 66
N/A		N/A	

Ligne avant

Ligne arrière

Commandes de menu

Une explication des commandes du **menu principal**.

Objets

Selectionnez OBJETS pour ouvrir l'inventaire où vous pouvez vérifier le nombre et la description des objets en votre possession, et les utiliser. Vous pouvez faire défiler l'inventaire avec les boutons L et R.



Commandes secondaires
(objets)

Appuyez sur le bouton B pour placer le curseur sur la liste des commandes secondaires.

Liste d'objets

Les objets utilisables sont en blanc.

Commandes secondaires (objets)

UTILISER Sélectionner les objets pour les utiliser.

TRIER Trier automatiquement les objets par type.

OBJETS-CLES Les objets spéciaux (de quête ou personnels) sont listés ici.

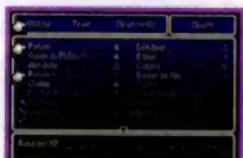
Utiliser des objets

Déplacez le curseur sur un objet, puis appuyez deux fois sur le bouton A pour l'utiliser. Selon le type d'objet, vous aurez peut-être à choisir une cible.



Ordonner l'inventaire

Choisissez un objet avec le bouton A, puis placez le curseur sur la position voulue et appuyez à nouveau sur le bouton A pour le changer de place avec un autre objet.



Objets à équiper

Il y a plusieurs types d'objets dont les membres de l'équipe peuvent s'équiper. Dans l'inventaire, ces différents types d'équipement sont indiqués par des icônes.

Armes



Pièces d'armures



Magie

Avec cette commande, vous pouvez voir les effets des sorts appris ou lancer des sorts sur les membres de l'équipe. Choisissez le type de magie, puis le sort à utiliser dans la liste. Lorsque vous aurez rempli les conditions nécessaires pour devenir mage, vous pourrez utiliser les sorts obtenus dans les échoppes ou trouvés lors de vos déplacements.



Jeter un sort sur toute l'équipe

Vous pouvez jeter des sorts sur toute l'équipe. Quand vous choisissez une cible, appuyez sur droite sur la manette **+** pour viser toute l'équipe, puis appuyez sur le bouton A pour lancer le sort.



Equipement

Utilisez cet écran pour vous équiper d'armes ou de pièces d'armures. L'équipement d'un personnage dépend de la classe et des compétences choisies. Les pièces d'armures peuvent être ou non équipées selon la classe du personnage.



Commandes secondaires (équipement)

EQUIPEMENT Placer une pièce d'équipement sur une partie spécifique du corps.

OPTIMAL Placer automatiquement l'équipement qui offre les meilleures statistiques d'attaque et de défense.

ENLEVER Enlever une pièce d'équipement d'une partie spécifique du corps.

ENLEVER TOUT Enlever tout l'équipement d'un personnage.

Etat

Vérifiez la puissance, les niveaux, les points d'expérience... d'un personnage.



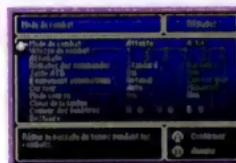
Statistiques

Les statistiques changent selon le niveau d'un personnage, sa classe et l'équipement utilisé.

FORCE	Influe sur l'efficacité des attaques physiques.
AGILITE	Vitesse d'action d'un personnage lors de combats.
VIGUEUR	Influe sur l'importance des dégâts reçus lors d'attaques physiques.
MAGIE	Puissance magique. Influe sur l'efficacité des sorts.
ATTAQUE	Influe sur les dégâts occasionnés lors d'attaques physiques.
DEFENSE	Puissance défensive contre les attaques physiques.
ESQUIVE	Probabilité d'éviter une attaque.
PSYCHE	Puissance défensive contre les attaques magiques.
POIDS	Poids de l'équipement. Influe sur l'agilité du personnage.

Réglages

Le **menu réglages** vous permet de modifier de nombreux paramètres, tels que le MODE DE COMBAT, l'AFFICHAGE ou la COULEUR DES FENETRES.



Sauvegarde rapide

Choisissez l'option SAUV. RAPIDE (p. 62) pour suspendre votre partie.



Sauvegarder

Sauvegardez vos données de jeu. Possible uniquement sur le terrain (p. 64) ou aux points de sauvegarde (p. 62).



Mode combat

Quand des ennemis vous attaquent dans les donjons ou sur le terrain, ce mode est celui où vous vous battez. Choisissez les bonnes commandes pour gagner.

Les combats

Lors des combats, chaque personnage a une jauge qui augmente selon son niveau d'agilité. Entrez les commandes dans l'ordre de remplissage des jauge. Les ennemis continuent de vous attaquer pendant que vous choisissez commandes, sorts ou objets.

Vous pouvez stopper le passage du temps en changeant le mode de combat en ATTENTE dans le **menu réglages**.



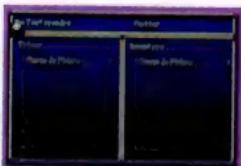
Fin du combat

Le combat se termine quand tous les ennemis sont battus, ont fui ou quand l'équipe a fui ou perdu le combat. En gagnant un combat, vous pouvez gagner de l'argent (Gils), des points d'expérience ou de compétence (p. 76), ou même des objets.



Trésor

Parfois, les ennemis vaincus laissent des trésors. Vous pouvez choisir de TOUT PRENDRE ou de QUITTER le menu.



Game Over

La partie se termine quand toute l'équipe est K.-O., transformée en Fossile ou en zombie (p. 75). Vous devrez recommencer depuis le dernier point de sauvegarde, alors n'oubliez pas de sauvegarder souvent !



Commandes de combat

Une description des commandes de base utilisées au combat.

Attaquer

Attaquez l'ennemi avec l'arme actuellement équipée. Si vous n'en avez pas, vous attaquez à mains nues. Vous pouvez choisir une ou plusieurs cibles pour votre attaque.



Commandes spéciales

Selon la classe (p. 76) et les compétences (p. 77), différentes commandes seront disponibles (par exemple INVOQUER, SAUTER ou VOLER).



Sélectionner tous

Certaines commandes spéciales, telles que la magie, peuvent être effectuées sur tous les alliés ou tous les ennemis. Quand vous choisissez une cible, appuyez sur la manette **+** jusqu'à ce que tous les ennemis ou tous les alliés soient sélectionnés.



Objets

Utilisez des objets ou changez d'équipement. Sélectionnez l'objet ou l'arme à utiliser, puis choisissez la cible.



Changer d'arme durant le combat

Sélectionnez OBJETS pour afficher l'inventaire. Appuyez sur haut sur la manette + pour afficher les équipements ; choisissez ensuite l'équipement à enlever avec le bouton A, puis celui à équiper et confirmez avec le bouton A.



Rencontres spéciales

Certaines rencontres avec l'ennemi peuvent aboutir à des positions différentes. Par exemple, lorsque VOUS AVEZ L'AVANTAGE, la jauge ATB (p. 72) de l'équipe sera pleine dès le début. Et lors d'une ATTAQUE SURPRISE, l'équipe sera attaquée par derrière, c'est-à-dire que la ligne arrière sera sur la ligne avant (voir ci-dessous) et vice-versa.



Parer

Appuyez sur droite sur la manette + quand vous choisissez une commande pour que l'option PARER s'affiche. Appuyez sur le bouton A et le personnage se protégera contre les attaques physiques.

Permuter

Appuyez sur gauche sur la manette + quand vous sélectionnez une commande pour que l'option PERMUTER s'affiche. Appuyez sur le bouton A pour que le personnage change de position.

Ligne avant et ligne arrière

Les personnages sur la ligne avant portent des coups plus puissants, mais subissent plus de dégâts.

Les personnages sur la ligne arrière subissent moins de dégâts mais portent des coups moins puissants.



Fuir

Maintenez les boutons L et R enfoncés lors d'un combat pour fuir. Vous ne pouvez pas vous enfuir de certains combats, alors faites attention !



Altérations d'état

Quand les ennemis utilisent des attaques spéciales, vous pouvez subir une ou plusieurs altérations d'état parmi celles listées ci-dessous. Elles peuvent être soignées avec des objets ou en utilisant un sort de magie, et certaines disparaissent après le combat.

Ne disparaît pas après le combat

K.-O.

Les HP tombent à zéro ; impossible d'agir jusqu'à récupération.



FOSSILE

Se transforme en pierre ; incapable de bouger.



CRAPAUD

L'attaque et la défense diminuent ; ne peut lancer aucun sort sauf Crapaud.



MINI

L'attaque et la défense diminuent.



POISON

Les HP diminuent peu à peu.



AVEUGLE

Le champ de vision diminue ; les attaques physiques échouent plus souvent.



ZOMBIE

Se transforme en mort-vivant ; attaque les alliés.

Disparaît après le combat

VIEILLISSEMENT

Les statistiques baissent peu à peu.



MUTISME

Ne peut utiliser que la magie bleue.



SOMMEIL

S'endort ; ne peut plus agir jusqu'à ce qu'on le réveille.



PARALYSIE

Ne peut plus bouger ; incapable d'agir.



FOLIE

Pas de commandes ; peut attaquer les alliés ou guérir les ennemis.



FURIE

Pas de commandes ; effectue des attaques physiques à répétition.

Classes et compétences

Une explication des classes, des compétences et du système de classes

Pourquoi choisir une classe ?

Les classes sont les types de guerrier qu'un personnage peut être. Selon sa classe, il obtient différentes commandes et compétences. Pour plus de détails sur les différentes classes et leurs compétences, reportez-vous aux pages 79-82.

PC et niveaux de classe

Quand vous choisissez une classe autre que Free-lance, vous obtenez des points de compétence (PC) en gagnant des combats. Quand vous avez assez de PC, le niveau de classe du personnage augmente, lui donnant de nouvelles compétences (p. 77).



Commandes de classe et compétence inhérentes

Chaque classe a une commande spéciale (p. 73) qui peut être utilisée au combat, ainsi que des compétences inhérentes à cette classe. Elles sont apprises quand la classe monte de niveau et peuvent être ensuite utilisées même avec une classe différente. Toutes les compétences inhérentes ne peuvent être apprises.

Ecran de classe

Choisissez CLASSE dans le **menu principal** (p. 66), puis sélectionnez un personnage pour que l'**écran de classe** s'affiche.

Informations sur le personnage

Vérifiez la classe et son niveau actuel, ainsi que les PC.



Classes disponibles

Description de la classe

Affiche le niveau de classe actuel, les PC et l'équipement utilisable.

Changer de classe

Vous pouvez changer la classe d'un personnage à l'**écran de classe**. L'équipement qu'un personnage peut utiliser dépend de sa classe et de ses compétences, alors quand une nouvelle classe est choisie, vous irez directement à l'**écran de compétence** (voir ci-dessous) puis à l'**écran d'équipement** (p. 70).

Qu'est-ce qu'une compétence ?

Chaque classe a des compétences inhérentes. Quand le niveau de classe augmente, le personnage commence à apprendre ces compétences et peut ensuite les utiliser avec une autre classe. Une fois qu'une compétence est apprise, elle peut être assignée à une classe à l'**écran de compétence**.

Vous pouvez apprendre plus de compétences avec certaines classes.

Ecran de compétence

Choisissez COMPETENCE dans le **menu principal**, puis sélectionnez un personnage. Vous pouvez maintenant établir les compétences pour ce personnage.



Assigner des compétences

Après avoir sélectionné une compétence dans la liste, déplacez le curseur sur TERMINER.



Prêt, plein de bonne volonté, mais incapable de... ?

Même si toutes les compétences sont utiles, certaines combinaisons de classe et de compétence, ou de commande et de compétence peuvent s'annuler ou même être défavorables au personnage. Faites bien attention aux effets des compétences quand vous les assignez !

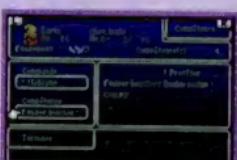
Vous pouvez assigner "Féroceité" à un Mage blanc, mais...



... l'altération d'état Furie l'empêchera d'utiliser la magie !



Vous pouvez assigner "Equiper boucliers" à un Chev. Mage, mais...



... il peut déjà équiper des boucliers, alors c'est inutile !



Liste des classes

Une rapide description des différentes classes et de leurs compétences inhérentes. Même si vous commencez la partie en tant que Free-lance, plus vous progressez dans l'histoire, plus il y a de classes disponibles. Ce petit guide inclut uniquement les compétences apprises jusqu'au niveau de classe 3. Pour plus de classes et de compétences, jouez et découvrez-les vous-même !

FREE-LANCE	Homme à tout faire, le Free-lance est la classe de départ de tous les personnages. Il n'a pas de spécialité, mais peut équiper tous les types d'armes ou d'armures.
	Il ne peut pas monter de niveau de classe.
PALADIN	Habile avec une épée, le Paladin maintient l'équilibre entre attaque et protection des alliés. Commande de classe : Protéger Compétence inhérente : Couvrir
	1 Couvrir Protège les alliés aux HP bas. 2 Protéger Absorbe les dégâts d'une attaque physique. 3 Double poigne Tient une arme à deux mains pour doubler la puissance d'attaque (les boucliers ne peuvent pas être équipés).
MOINE	Maître du combat à mains nues, le Moine possède une force de destruction inégalée. Commande de classe : Tobigeri Compétence inhérente : Riposte, Corps à corps
	1 Méditer Concentre son énergie pendant un tour et effectue une frappe deux fois plus puissante au tour suivant. 2 Corps à corps Permet d'obtenir la force d'un Moine lorsqu'il est à mains nues. 3 Chakra Des énergies régénératrices redonnent des HP et guérissent de Aveugle et Poison.
VOEUR	Rapide et agile, le Voleur apprend de nombreuses compétences très utiles pour votre aventure. Commande de classe : Voler Comp. inhérente : Oeil de lynx, Roublard, Sprint
	1 Oeil de lynx Détecte les passages secrets. 2 Fuir Fuit rapidement le combat. Ne fonctionne pas toujours. 3 Sprint Maintenez le bouton B et la manette + enfoncez pour vous déplacer plus vite dans les villes et les donjons.
CHEV. DRAGON	Bien connu pour ses sauts et attaques en plongée, le Chev. dragon n'est pas pénalisé quand il attaque de la ligne arrière. Commande de classe : Sauter Compétence inhérente : Aucune
	1 Sauter Saute haut dans les airs pour une attaque en plongée. 2 Ryûken Vole des HP et des MP aux ennemis. 3 Equiper lances Permet de manier des lances. De plus, permet d'obtenir la force d'un Chev. dragon.

NINJA 	Rapide et furtif, le Ninja est doué pour prendre l'ennemi par surprise. Il peut manier deux armes en même temps.
	Commande de classe : Lancer Comp. inhérente : Deux armes, Préséance 1 Kemuri Se sert de la confusion créée par une bombe fumigène pour échapper aux ennemis. 2 Bunshin Crée une illusion qui absorbe deux coups. 3 Préséance Augmente les chances de frapper en premier lors de combats aléatoires.
SAMURAI 	Le Samurai est assez doué avec son katana pour stopper et repousser les attaques physiques. Commande de classe : Zeninage Compétence inhérente : Shirahadori 1 Mineuchi Permet de paralyser les ennemis en les frappant avec le revers de la lame. 2 Zeninage Permet d'attaquer tous les ennemis en lançant des Gils. 3 Shirahadori Absorbe certaines attaques, empêchant ainsi tout dommage.
BERSERK 	Dans une furie constante, le Berserk refuse toutes les commandes. Cependant la puissance de ses attaques est sans pareille. Commande de classe : Aucune Compétence inhérente : Féroceité 1 Féroceité A toujours l'altération d'état Furie lors des combats. 2 Equiper haches Permet de s'équiper de haches. De plus, permet d'obtenir la force d'un Berserk.
RODEUR 	Archer hors pair, la puissance d'attaque du Rôdeur reste inchangée même depuis la ligne arrière. Commande de classe : Viser Compétence inhérente : Aucune 1 Animaux Demande l'aide des animaux de la forêt. 2 Viser Augmente la précision des attaques. 3 Equiper arcs Permet de s'équiper d'arcs. De plus, permet d'obtenir la force d'un Rôdeur.
CHEV. MAGE 	Le Chev. Mage ensorcelle sa lame avec différents sorts. Il peut aussi créer une barrière qui affaiblit les attaques ennemis. Commande de classe : Magilame Compétence inhérente : S.O.S. Blindage 1 S.O.S. Blindage Lance automatiquement Blindage quand les HP sont bas. 2 Magilame Nv1 Permet d'ensorceler la lame avec des sorts. 3 Magilame Nv2 Permet d'ensorceler la lame avec des sorts.
MAGE BLANC 	Le Mage blanc utilise ses pouvoirs pour guérir et protéger ses alliés. Commande de classe : M. blanche Compétence inhérente : Aucune 1 M. blanche Nv1 Permet d'utiliser la magie blanche. 2 M. blanche Nv2 Permet d'utiliser la magie blanche. 3 M. blanche Nv3 Permet d'utiliser la magie blanche.

MAGE NOIR 	<p>Le Mage noir a de nombreux sorts de destruction à sa disposition qui lui permettent de créer des brasiers ou de lancer des éclairs.</p> <p>Commande de classe : M. noire Compétence inhérente : Aucune</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 M. noire Nv1 Permet d'utiliser la magie noire. 2 M. noire Nv2 Permet d'utiliser la magie noire. 3 M. noire Nv3 Permet d'utiliser la magie noire.
MAGE CHRONOS 	<p>Maître du temps et de l'espace, le Mage chronos peut apprendre des sorts qui soumettent les lois de la nature à sa volonté.</p> <p>Commande de classe : M. chronos Compétence inhérente : Aucune</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 M. chronos Nv1 Permet d'utiliser la magie chronos. 2 M. chronos Nv2 Permet d'utiliser la magie chronos. 3 M. chronos Nv3 Permet d'utiliser la magie chronos.
INVOQUEUR 	<p>L'Invokeur peut faire appel à des chimères et utiliser leurs pouvoirs.</p> <p>Commande de classe : Invoquer Compétence inhérente : Aucune</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Invoquer Nv1 Permet d'invoquer des chimères. 2 Invoquer Nv2 Permet d'invoquer des chimères. 3 Invoquer Nv3 Permet d'invoquer des chimères.
MAGE BLEU 	<p>Capable d'assimiler les attaques spéciales de l'ennemi, le Mage bleu est un sorcier unique.</p> <p>Commande de classe : M. bleue Compétence inhérente : Apprentissage</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Examiner Permet de connaître les HP et le point faible d'un ennemi. 2 Apprentissage Apprend l'attaque spéciale d'un ennemi si touché. 3 M. bleue Permet d'utiliser les capacités ennemis apprises.
MAGE ROUGE 	<p>Capable d'apprendre magie blanche et magie noire, le Mage rouge peut aussi manier des lames, ce qui en fait un combattant polyvalent.</p> <p>Commande de classe : M. rouge Compétence inhérente : Aucune</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 M. rouge Nv1 Permet d'utiliser la magie blanche et la magie noire. 2 M. rouge Nv2 Permet d'utiliser la magie blanche et la magie noire. 3 M. rouge Nv3 Permet d'utiliser la magie blanche et la magie noire.
DRESSEUR 	<p>Grâce à sa maîtrise du fouet, le Dresseur peut capturer et contrôler les monstres.</p> <p>Commande de classe : Capturer (Libérer) Compétence inhérente : Aucune</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Apaiser Permet d'apaiser les monstres pour qu'ils soient moins tentés d'attaquer. 2 Contrôler Permet de contrôler un ennemi pour qu'il en attaque un autre. 3 Equiper fouets Permet de s'équiper de fouets. De plus, permet d'obtenir la force et l'agilité d'un Dresseur.

ALCHIMISTE 	En plus de doubler l'efficacité des boissons curatives, l'Alchimiste peut aussi préparer de nouveaux remèdes.
	Commande de classe : Boire Compétence inhérente : Pharmacologie 1 Pharmacologie Double l'efficacité des potions ou des éthers. 2 Alchimie Combine deux objets distincts pour en créer un nouveau. 3 Boire Ingère des potions utiles à l'Alchimiste.
GÉOMANCIE 	Le Géomancien fait appel à la puissance de la nature pour accomplir des exploits spectaculaires.
	Commande de classe : Gaïa Comp. inhérente : Protection, Détection 1 Gaïa Utilise les ressources naturelles des environs pour attaquer. 2 Protection Permet de marcher sur des sols dangereux (lave...) sans subir de dégâts. 3 Détection Permet de découvrir les pièges au sol et de les éviter.
BARDE 	Avec ses lyres et ses chansons, le Barde crée des airs qui ont de mystérieux effets.
	Commande de classe : Chanter Compétence inhérente : Aucune 1 Se cacher Se cache pour éviter de se faire attaquer. 2 Equiper lyres Permet de s'équiper de lyres. De plus, permet d'obtenir l'agilité et la puissance magique d'un Barde. 3 Chanter Chante des mélodies pendant le combat pour obtenir des effets divers.
DANSEUR 	Non content de rendre les ennemis confus avec ses danses envoûtantes, le Danseur est le seul à pouvoir équiper certains objets spéciaux.
	Commande de classe : Danser Compétence inhérente : Aucune
	1 Œillade Subjugue l'ennemi pour lui faire oublier d'attaquer.
	2 Danser Effectue un certain nombre de danses aux effets divers.
	3 Equiper ruban Permet de s'équiper d'objets propres au Danseur.
MIME 	Le Mime peut imiter parfaitement les actions des alliés.
	Commande de classe : Mimer Compétence inhérente : Aucune
	1 Mimer Effectue la même action que l'allié qui le précède.

Liste des sorts

Ceci n'est qu'une sélection parmi tous les sorts disponibles dans le jeu. Lors de vos aventures, vous découvrirez de nombreux autres sorts, alors gardez l'œil ouvert !

Magic Marché

Magic chevalier

Magic bleue

Niveau 1

Soin	Rend des HP.
Acuïté	Permet de connaître les HP, les MP et le point faible de la cible.
Sérum	Guérît de Poison.

Niveau 2

Silence	Inflige Mutisme.
Carapace	Diminue les dommages physiques reçus.
Mini	Inflige Mini à la cible ou guérît un allié de Mini.

Niveau 3

Soin +	Rend des HP.
Vie	Ressuscite la cible.
Démence	Inflige Folie.

Niveau 1

Accélération	Accélère le rythme du combat.
Somni	Ralentit le passage du temps pour un ennemi.
Récup	Régenère peu à peu les HP de la cible.

Niveau 2

Sourdine	Inflige Mutisme à alliés et ennemis.
Booster	Accélère le passage du temps pour un allié.
Lévitation	Fait léviter la cible.

Niveau 3

Gravité	Diminue les HP de la cible de moitié.
Stop	Arrête le temps, empêchant la cible d'agir.
Renvoi	Téléporte l'équipe hors du donjon ou du combat.

Nv. 5 Hadès

Nv. 5 Hadès	Lance le sort Hadès sur les ennemis dont le niveau est un multiple de 5.
Transfusion	Se sacrifie pour rendre à un allié tous ses HP et MP.
Vampire	Absorbe les HP d'un ennemi.

Kamikaze

Châtiment	Condamne un ennemi à mourir dans 30 secondes.
-----------	---

Magic noire

Niveau 1

Brasier	Inflige des dégâts élémentaires de feu (minimum).
Glacier	Inflige des dégâts élémentaires de glace (minimum).
Foudre	Inflige des dégâts élémentaires de tonnerre (minimum).

Niveau 2

Arsenic	Inflige Poison.
Morphée	Inflige Sommeil.
Crapaud	Inflige Crapaud ou guérît de Crapaud.

Niveau 3

Brasier +	Inflige des dégâts élémentaires de feu.
Glacier +	Inflige des dégâts élémentaires de glace.
Foudre +	Inflige des dégâts élémentaires de tonnerre.

Niveau 1

Chocobo	Invoque un chocobo qui frappe un ennemi.
Sylphide	Invoque un vent qui blesse les ennemis et rend des HP aux alliés.
Rémora	Stoppe les ennemis.

Niveau 2

Shiva	Attaque les ennemis avec un blizzard glaçant.
Ramuh	Frappe les ennemis avec de puissants éclairs.
Ifrit	Brûle les ennemis avec les flammes de l'enfer.

Niveau 3

Titan	Déclenche un tremblement de terre qui touche tous les ennemis.
Golem	Absorbe les dégâts d'attaques physiques.
Catoblepas	Transforme les ennemis en pierre.

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :



Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



LANGUAGE
CHOQUANT



DISCRIMINA-
TION



DROGUE



EPOUVANTE



CONTENU
SEXUEL



JEUX
D'ARGENT

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

<http://www.pegi.info>



Prologue

Vuur, water, wind en aarde. De wereld leeft in vrede en voorspoed, dankzij de kracht van deze vier kristallen. Het einde van deze kracht is echter nabij. De dag nadert dat de wind gaat liggen, het water opdroogt en de aarde zal schudden en beven...
Maar niemand die dit aan ziet komen. Het gruwelijke geheim dat schuilt in de kristallen blijft onvermoed...

Contents

De personages	86
De basisbesturing	87
Om te beginnen	88
Op avontuur gaan	90
De wereld rond	91
Het hoofdmenu	93
Menucommando's	94
De gevechten	99
Gevechtscommando's	100
Banen en vaardigheden	103
Banenlijst	106
Spreukenlijst	110

Personages

Een introductie van de personages die verschijnen in FINAL FANTASY® V ADVANCE.



Bartz Klausler

Een weesjongen die over de wereld reist met Boko, een chocobo. Bartz kan wat bot overkomen, maar zijn rechtvaardigheidsgevoel staat hem niet toe om mensen in nood aan hun lot over te laten. Zijn overleden vader heeft hem geleerd het zwaard te hanteren, en dat doet hij op een manier die respect afdwingt.



Lenna Charlotte Tycoon

De vriendelijke en warmhartige prinses van Tycoon. Zij gaat op zoek naar haar vader, die sinds hij vertrok naar de windtempel niet meer is gezien. Omdat ze niet in staat was om het leven van haar zieke moeder te redden, gedraagt Lenna zich soms wat roekeloos bij het beschermen van haar metgezellen.



Galuf Doe

Een oude man die ernstig lijdt aan geheugenverlies, waardoor zijn verleden een mysterie blijft. De doorgewinterde manier waarop hij het zwaard hanteert en zijn noble uitstraling doen echter een geschiedenis als trotse krijger vermoeden. Galuf is opgewekt en uitgesproken van aard. Hij weet altijd wel iets bemoedigends tegen de rest van de groep te zeggen.



Faris Scherwiz

De aanvoerder van een ongeregeld maar loyale piratenbende. Faris is een sterke en serieuze krijger, als hij eenmaal ergens zijn zinnen op heeft gezet, zal hij hoe dan ook zijn doel bereiken. Ondanks zijn jonge leeftijd dwingt hij bij iedereen respect af.

De basisbesturing

Hieronder wordt de basisbesturing in FINAL FANTASY V ADVANCE uitgelegd.

L-knop

- Van pagina wisselen – beschikbaar in alle menu's waar de L-knop en R-knop aan de randen van het scherm zijn afgebeeld.
- In menu's kun je de L-knop en R-knop gebruiken om van personage te wisselen.



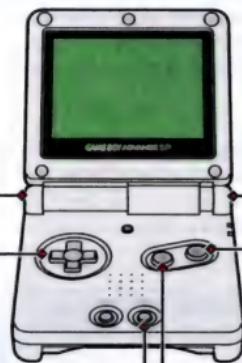
Vierpuntsdruktouets

- Personage verplaatsen
- Cursor verplaatsen



START

- Het **hoofdmenu** openen
- Pauzeren/verder spelen



R-knop

- Van pagina wisselen – beschikbaar in alle menu's waar de L-knop en R-knop aan de randen van het scherm zijn afgebeeld.
- In menu's kun je de L-knop en R-knop gebruiken om van personage te wisselen.
- De wereldkaart tonen.

A-knop

- Bevestigen
 - Praten
 - Onderzoeken
 - Voertuigen gebruiken / verlaten
- De A-knop is in dit spel de belangrijkste actieknop.**



B-knop

- Annuleren
- Ingedrukt houden om sneller te bewegen in dorpen en kerken

- Houd A-knop + B-knop + START + SELECT ingedrukt om terug te gaan naar het **titelscherm**. Houd er rekening mee dat niet opgeslagen spelgegevens hierdoor verloren gaan.
- Houd tijdens een gevecht de L-knop en R-knop ingedrukt om te vluchten.

Om te beginnen

Hoe je het spel moet beginnen en opslaan.

Het spel beginnen

Na het inleidende filmpje verschijnt het **titelscherm**. Kies voor NEW GAME om een nieuw spel te beginnen, of kies voor LOAD GAME om verder te gaan met een opgeslagen avontuur. Kies voor EXTRA als je de monsterlijst wilt bekijken of de muziekspeler wilt gebruiken.



In dit spel kun je kiezen uit vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. In het **taalkeuzescherm** kun je de vierpuntsdruktaste gebruiken om een taal te kiezen. Bevestig je keuze met de A-knop.

Een nieuw avontuur beginnen

Als je een paar minuten hebt gespeeld, wordt je gevraagd een naam in te voeren voor je hoofdrolspeler.

Bediening bij het invoeren van een naam

Vierpuntsdruktaste – cursor verplaatsen

A-knop – letter invoeren

B-knop – letter wissen

L-knop/R-knop – wisselen tussen hoofdletters en kleine letters

START – naam bevestigen en het menu verlaten

SELECT – de standaardnaam „Bartz“ kiezen



Verder spelen met een eerder opgeslagen spel

Kies voor LOAD GAME en kies het spelbestand.

Een spel opslaan

Kies in het **hoofdmenu** voor SAVE (opslaan, pag. 93). Je kunt je spel opslaan in de buitenverweld (pag. 91) of op sommige save-punten in kerken en dergelijke gebieden. Je kunt maximaal vier spellen opslaan.

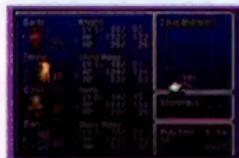


Save-punt



Direct opslaan

Kies in het **hoofdmenu** voor QUICKSAVE (direct opslaan) om je spel tijdelijk op te slaan, dit kan waar en wanneer je maar wilt. Als je verder wilt spelen moet je in het **titelscherm** kiezen voor CONTINUE. Hierdoor komen de QUICKSAVE-gegevens te vervallen. Dit gebeurt ook als je een nieuw spel begint of een spel laadt.



Op avontuur gaan

Je volgt je avontuur vanuit drie verschillende perspectieven:

Buitenwereld/kerker/dorp

Reis naar vele plaatsen om vorderingen te maken in het verhaal. Het grootste deel van het spel zul je vanuit dit perspectief bekijken.



Bertz		Freelancer			Job Ability	
	LV 5	HP 24/24	92	92	<input type="checkbox"/> Hide	
	LV 5	HP 20/20	89	89	<input type="checkbox"/> Magic	
	LV 5	HP 24/24	92	92	<input type="checkbox"/> Equip	
	LV 5	HP 19/20	90	90	<input type="checkbox"/> Status	
		Mord-HoP			<input type="checkbox"/> Casting	
		Playtime 0:45			<input type="checkbox"/> Double-HP	
		Gold 1561			<input type="checkbox"/> Save	

Het hoofdmenu (pag. 93 – 94)

Druk in de buitenwereld op START om het **hoofdmenu** te openen. Hier kun je je inventaris bekijken, van uitrusting of baan veranderen, of andere aanpassingen maken.



Gevechten (pag. 99 – 102)

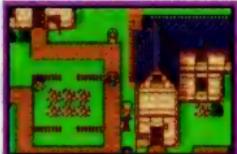
Als je in de buitenwereld of tijdens evenementen monsters tegenkomt, wordt overschakeld naar dit perspectief. Hier kun je verschillende gevechtscommando's kiezen.

De wereld rond

Het grootste deel van je avontuur breng je door in de buitenwereld. In de buitenwereld trekken je personages over de wereld, op zoek naar informatie... Ze kunnen ook gaan winkelen of uitrusten in een herberg.

De buitenwereld

Je personages gedragen zich in de buitenwereld anders dan in kerken of dorpen. Als je de wereldkaart hebt gekregen, kun je je locatie bekijken door op de R-knop te drukken. Maar dit werkt alleen in de buitenwereld.



Allerlei voertuigen

Hieronder lees je een beschrijving van de voertuigen die je tijdens je avontuur zult tegenkomen. Je kunt deze gebruiken en verlaten met de A-knop.



Chocobo's

Met een Chocobo kun je veel sneller reizen dan te voet.



Luchtschepen

Zoek het hogerop met een luchtschip. Je kunt zowel op een veld als op het water landen.

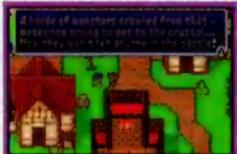


Schepen

Ga aan boord en zet koers naar verre landen.

Praten/onderzoeken

Druk op de A-knop om met andere personages te spreken, de inhoud van kisten te onderzoeken, schakelaars om te zetten of een andere actie uit te voeren. Je weet nooit wie of wat je van belangrijke informatie zal voorzien, dus gebruik deze knop waar je maar kunt!



Heilzame bronnen

Bronnen met magische kwaliteiten kun je overal tegenkomen, zowel in kerken als in de buitenwereld. Gebruik zo'n bron om je energiepunten en magiepunten (pag. 93) tot het maximale niveau aan te vullen. Hierdoor worden ook eventuele kwalen (pag. 102) genezen.



De Greenhorn's Club

In de Greenhorn's Club kunnen beginnende avonturiers terecht voor wijze raad en adviezen. Als je de kans krijgt om deze speciale plaats te bezoeken, moet je daar zeker gebruik van maken.



Dorpen

Je kunt je zuurverdiende geld op verschillende plaatsen uitgeven. Als je overnacht in een herberg worden je energiepunten en magiepunten aangevuld, en worden alle kwalen behalve zombificatie genezen. Winkeliers zijn ook bereid je tegen betaling van goederen te voorzien, en ze willen je oude of overbodige spullen ook wel kopen.

Herberg



Wapen-winkel



Pantser-winkel



Voorwerpen-winkel



Magie-winkel



Winkelen

Praat met de winkelier om het **winkelmenu** te openen. Kies voor BUY (kopen) of SELL (verkopen) om een lijst te openen met voorwerpen die de winkel verkoopt of je eigen inventaris. Kies het voorwerp dat je wilt kopen (of verkopen) met de vierpuntsdrukttoets en bevestig je keuze met de A-knop.

Het winkelmenu

Kies voor BUY als je voorwerpen wilt kopen, of SELL als je voorwerpen uit je inventaris wilt verkopen.

Vergelijking uitrusting

- Beter dan de huidige uitrusting
- Geen verschil
- Slechter dan huidige uitrusting



Geld (GIL) in bezit

Gedragen voorwerpen (HELD) en voorwerpen die zijn toegewezen (EQUIP).

Het hoofdmenu

In het **hoofdmenu** kun je verschillende acties kiezen. Druk in de buitenwereld op START om dit menu te openen. In het **hoofdmenu** kun je het spel opslaan, de status van je gezelschap bekijken, voorwerpen of magie gebruiken, uitrusting selecteren of andere instellingen veranderen.

Bediening in het menu

Het personage bovenaan het menu is het personage dat in beeld verschijnt als je je gezelschap over de wereld verplaatst. Als je ver genoeg in het avontuur bent gevorderd kun je ook banen en vaardigheden kiezen.

Groepsleden

		Knight	ABP	ABP	HP	HP	MP	MP
Bartz	Lv 2+	8 / 80	172 / 197	26 / 30	50 / 50	26 / 30	420 / 420	420 / 420
Lenna	Lv 1	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100
Galler	Lv 1	19 / 20	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100
Perry	Lv 1+	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 19	19 / 19
Fiona	Lv 1+	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 20	19 / 19	19 / 19

Banen en vaardigheden

Menucommando's (pag. 94-98)

Huidige locatie

Gespeelde tijd

Geld (GIL)

Groepsleden . . .

Bekijk niveaus, energiepunten, magiepunten, de huidige baan en eventuele kwalen van je personages.

Baan (JOB)

De huidige baan en het baanniveau van je personage, samen met de huidige ABP en de ABP die nodig zijn om een niveau te stijgen (pag. 104).

Level

Tijdens gevechten doen de groepsleden ervaring op. Als deze gecombineerde ervaring een bepaald niveau heeft bereikt, zal een groepslid sterker en vaardiger worden.

		Knight	ABP	ABP	HP	HP	MP	MP
Bartz	Lv 2+	8 / 80	172 / 197	26 / 30	50 / 50	26 / 30	420 / 420	420 / 420

HP / Max HP

De levenskracht van een personage wordt uitgedrukt in energiepunten (HP). Als een personage tijdens een gevecht gewond raakt, zullen zijn energiepunten afnemen.

MP / Max MP

De magische reserves van een personage worden uitgedrukt in magiepunten (MP). Als een personage toverkracht gebruikt, nemen zijn magiepunten af.

Van formatie wisselen

Je kunt in het **hoofdmenu** de cursor naar de groepsleden verplaatsen door naar links te drukken op de vierpuntsdruktjes. Kies vervolgens het personage dat je wilt verplaatsen en druk op de A-knop. Kies een ander personage en druk op de A-knop om de personages van positie te laten wisselen. Als je een personage hebt gekozen en twee keer op de A-knop drukt, wordt dit personage van de voorste rij naar de achterste verplaatst, en andersom.

Bartz	Knight	LV 2+	HP 90
		6	172 / 197
		HP	26 / 30
Lenna	White Mage	LV 1	HP 67
		6	100 / 142
		HP	52 / 67
Gau	Monk	LV 1-	HP 30
		6	175 / 218
		HP	207 / 230
Faris	Black Mage	LV 2-	HP 30
		7	152 / 179
		HP	51 / 66

Voorste rij

Achterste rij

Menucommando's

Hieronder volgt een uitleg van de commando's in het **hoofdmenu**.

Voorwerpen

Kies voor ITEM om je inventaris te openen. Hier kun je zien welke voorwerpen je bezit, en in welke aantallen. Je kunt hier ook kiezen om een voorwerp te gebruiken. Je kunt door je inventarislijst scrollen met de L-knop en R-knop.



Subcommando's van voorwerpen

Druk op de B-knop om de cursor naar de lijst met subcommando's voor voorwerpen te verplaatsen.

Voorwerpenlijst

Voorwerpen die je kunt gebruiken zijn wit.

Subcommando's voor voorwerpen

USE Kies het voorwerp dat je wilt gebruiken.

SORT Rangschik de voorwerpen automatisch naar soort.

RARE Speciale of persoonlijke voorwerpen worden hier bewaard.

Voorwerpen gebruiken

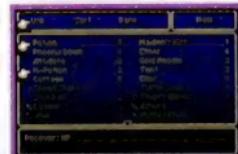
Beweeg de cursor naar een voorwerp en druk twee keer op de A-knop om het te gebruiken.

Afhankelijk van het voorwerp, kan het vervolgens nodig zijn een doelwit te kiezen.



Je inventaris ordenen

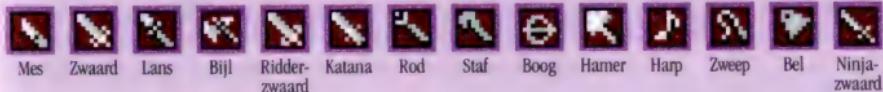
Kies een voorwerp met de A-knop, verplaats de cursor naar de gewenste positie en druk nogmaals op de A-knop. Hierdoor wisselen de twee geselecteerde voorwerpen van plaats.



Uitrustingen

Je kunt je groepsleden uitrusten met allerlei voorwerpen. In je inventaris zijn de verschillende soorten voorwerpen gemarkeerd met verschillende icoontjes.

Wapens



Pantser



Magie

Met dit commando kun je magie op je gezelschap gebruiken of de effecten bekijken van spreuken die je leerde. Kies het soort magie dat je wilt bekijken en kies dan een spreek uit de spreukenlijst. Om spreuken te kunnen gebruiken moet je personage aan bepaalde eisen voldoen. Je kunt spreuken aanschaffen in magiewinkels, maar ze zijn ook verstopt in locaties over de hele wereld.



Een spreek gebruiken op de hele groep

Het is mogelijk om een spreek op alle leden van je groep te gebruiken. Bij het kiezen van een spreek moet je naar rechts drukken op de vierpuntsdruktoets en op de A-knop drukken, om de spreek op iedereen te gebruiken.



Voorwerpen toewijzen aan personages

In dit scherm kun je personages uitrusten met wapens en pantsers. De voorwerpen die je aan een personage kunt toewijzen zijn afhankelijk van de baan en vaardigheden die voor dit personage zijn ingesteld. Afhankelijk van de baan van het personage kunnen pantsers wel of niet aan dit personage worden toegewezen.



Subcommando's voor het toewijzen van voorwerpen

Voorwerpen die het personage kan gebruiken (pag. 95)

Statistische waarden

Waarden die hoger zijn dan die van het voorwerp dat aan het personage is toegewezen worden in geel getoond, lagere waarden zijn rood van kleur.

Subcommando's voor het toewijzen van voorwerpen

- | | |
|--------------------|--|
| EQUIP | Wijst een voorwerp toe aan het geselecteerde lichaamsdeel. |
| OPTIMISE | Kies deze optie om voorwerpen automatisch toe te wijzen voor de grootste aanvalskracht en beste verdediging. |
| UNEQUIP | Verwijder de uitrusting van een bepaald lichaamsdeel. |
| UNEQUIP ALL | Verwijder alle uitrusting van een personage. |

Status

Bekijk van een personage de kracht, het niveau, de ervaringspunten en meer.



Druk op de A-knop om meer informatie over een personage te bekijken.

Statistische waarden

De statistische waarden van een personage zijn afhankelijk van zijn niveau, zijn baan en de voorwerpen waarmee hij is uitgerust.

STRENGTH	Beïnvloed het effect van fysieke aanvallen.
AGILITY	De snelheid waarmee personages tijdens gevechten in actie komen.
STAMINA	Beïnvloed de hoeveelheid schade die personages oplopen door fysieke aanvallen.
MAGIC	Het niveau van magische kracht; beïnvloed het effect van toverspreuken.
ATTACK	Beïnvloed de schade die wordt veroorzaakt met fysieke aanvallen.
DEFENSE	Verdedigende kracht tegen fysieke aanvallen.
EVASION	Beïnvloed de kans om een aanval te ontwijken.
MAGIC DEFENSE	Verdedigende kracht tegen magische aanvallen.
WEIGHT	Gewicht van de uitrusting; beïnvloed de behendigheid van het personage.

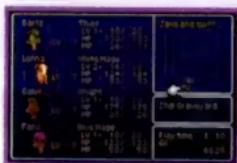
Instellingen

In het **instellingenmenu** (Config) kunnen allerlei systeeminstellingen worden gewijzigd, waaronder de BATTLE MODE (gevechtsstand), MESSAGE SPEED (tekstsneldheid) of WINDOW COLOR (kleur van het venster).



Quicksave

Kies voor **QUICKSAVE** (direct opslaan, pag. 89) om je spel tijdelijk op te slaan.



Opslaan

Kies voor **SAVE** om je spel op te slaan. Dit is alleen mogelijk in de buitenwereld (pag. 91) of bij een save-punt (pag. 89).



De gevechten

Als je in een kerker of de buitenwereld wordt aangevallen door vijanden, word je naar dit scherm gebracht om te vechten. Je kunt kiezen uit verschillende commando's om je een weg naar de overwinning te knokken.

Vechten

Als het gevecht begint, wordt bij alle personages een balkje gevuld, op basis van hun AGILITY-waarde. Naar aanleiding hiervan wordt de volgorde bepaald waarin je voor elk personage een commando kunt invoeren. Terwijl je commando's, spreuken of voorwerpen selecteert, kunnen vijanden je blijven aanvallen.

Je kunt zorgen dat tijdens het kiezen van commando's de tijd stilstaat door in het **instellingenmenu** (CONFIG) als BATTLE MODE te kiezen voor WAIT.



De energiepunten en het ATB-balkje van groepsleden

Naarmate de waarde voor AGILITY (pag. 98) hoger is, zal een balkje sneller worden gevuld.

Einde van het gevecht

Een gevecht komt tot een einde als een van de partijen is verslagen of gevlogen. Door gevechten te winnen kun je geld (gil), ervaringspunten, vaardigheidspunten (pag. 103) of zelfs voorwerpen verdienen.



Schatten

Soms laten verslagen vijanden schatten achter. Kies voor TAKE ALL om alle schatten te pakken, of kies voor EXIT om het menu te verlaten.



Game Over

Het spel is voorbij als al je personages zijn uitgeschakeld (KO), versteend of gezombificeerd (pag. 102). In zo'n geval moet je opnieuw beginnen vanaf het punt waar je het spel het laatst had opgeslagen, dus vergeet niet om vaak te saven.



Gevechtscommando's

Hieronder volgt een beschrijving van de basiscommando's die tijdens gevechten gebruikt kunnen worden.

Attack (aanvallen)

De vijand aanvallen met het toegewezen wapen. Als geen wapen is toegewezen wordt met blote handen aangevallen. Je kunt een doelwit kiezen om je aanval op te richten.



Gespecialiseerde commando's

Voor banen (pag. 103) en vaardigheden (pag. 104) zijn verschillende commando's beschikbaar (bijvoorbeeld SUMMON (oproepen), JUMP (springen) of STEAL (stelen)).



Iedereen selecteren

Sommige gespecialiseerde commando's, zoals MAGIC, kunnen op alle groepsleden of vijanden tegelijk gebruikt worden. Bij het kiezen van een doelwit moet je de vier-puntsdruktouc ingedrukt houden totdat alle vijanden of bondgenoten zijn geselecteerd.



Item (voorwerp)

Een voorwerp gebruiken of van uitrusting veranderen. Kies eerst het voorwerp of wapen dat je wilt gebruiken en dan het doelwit.



Je wapens tijdens gevechten veranderen

Kies voor ITEM om je inventaris te openen. Druk omhoog op de vierpuntsdrukttoets om het vak met uitrusting te openen, kies het voorwerp dat je wilt verwijderen en druk op de A-knop. Kies vervolgens het wapen dat je wilt toewijzen en bevestig je keuze met de A-knop.



Speciale gevechten

Sommige gevechten worden onder speciale omstandigheden gevoerd. Bij een PREEMPTIVE STRIKE (preventieve aanval) zullen de ATB-balkjes (pag. 99) van de groepsleden bijvoorbeeld al vanaf het begin zijn gevuld. Tijdens een BACK ATTACK wordt je gezelschap in de rug aangevallen, wat betekent dat de achterste rij zich vooraan bevindt, en andersom (zie hieronder).



Defend (verdedigen)

Als je tijdens het selecteren van een commando naar rechts drukt op de vierpuntsdrukttoets, verschijnt de optie DEFEND. Druk op de A-knop om deze optie te bevestigen, zodat je personages zich zullen verdedigen tegen fysieke aanvallen.

Row (rij)

Als je tijdens het selecteren van een commando naar links drukt op de vierpuntsdrukttoets, verschijnt de optie ROW. Druk op de A-knop om deze optie te bevestigen en je personage van rij te laten wisselen.

Voorste rij en achterste rij

Personages in de voorste rij zullen hardere klappen uitdelen maar ook harder worden geraakt.

Personages in de achterste rij zullen minder schade oplopen, maar delen minder harde klappen uit.



Vluchten

Houd tijdens een gevecht de L-knop en R-knop ingedrukt om te vluchten. Houd er rekening mee dat je niet aan elk gevecht kunt ontkomen!



Kwalen

Als je door een speciale aanval van een vijand wordt geraakt, kun je één of meer van de onderstaande kwalen oplopen. Deze kun je genezen met voorwerpen of magie, terwijl sommige kwalen ook na afloop van een gevecht vanzelf verdwijnen.

Verdwijnen niet na afloop van het gevecht

KO

De energiepunten zijn teruggebracht tot nul; je kunt niets meer doen.

PETRIFY

In steen veranderd; je kunt niet bewegen.

TOAD

Aanvallende en verdedigende kracht nemen af; je kunt alleen de aanval „Toad“ gebruiken.

MINI

Aanvallende en verdedigende kracht nemen af.

POISON

De energiepunten lopen langzaam terug.

DARKNESS

Zicht wordt minder; fysieke aanvallen missen vaker doel.

ZOMBIE

Personage verandert in een zombie en valt bondgenoten aan.

Verdwijnen na afloop van het gevecht

AGING

De statistische waarden lopen langzaam maar zeker terug.

SILENCE

Je kunt geen andere magie gebruiken dan Blue Magic.

SLEEP

Personage valt in slaap en kan niets meer doen totdat hij wakker wordt.

PARALYZE

Je kunt niet bewegen of aanvallen.

CONFUSE

Commando's worden niet geaccepteerd; je kunt bondgenoten aanvallen of vijanden genezen.

BERSERK

Commando's worden niet geaccepteerd; fysieke aanvallen worden herhaaldelijk uitgevoerd.

Banen en vaardigheden

Een uitleg van banen, vaardigheden en het banensysteem.

Waarom een baan nemen?

Een baan (JOB) geeft aan wat voor soort krieger een personage is. Afhankelijk van hun baan, kunnen personages beschikken over verschillende commando's en vaardigheden. Meer details over de verschillende banen en de speciale vaardigheden die daarbij horen lees je op pagina 106–109.

Niveaus van ABP en banen

Als een andere baan dan een freelancer is ingesteld, worden met het winnen van gevechten vaardigheidspunten verdiend. Als genoeg ABP zijn verzameld, zal het niveau van een baan stijgen, waardoor het personage kan beschikken over nieuwe vaardigheden (pag. 104).



Baancommando's en specialiteiten

Bij elke baan horen speciale vaardigheden en een gespecialiseerd commando (pag. 100) dat tijdens gevechten gebruikt kan worden. Deze leert een personage als zijn baan een niveau stijgt, en kunnen vanaf dan ook gebruikt worden als een andere baan is ingesteld. Niet alle vaardigheden die bij een baan horen kunnen worden geleerd.

Het banenscherf

Kies in het **hoofdmenu** (pag. 93) voor JOB en selecteer een personage om het **banenscherf** te openen.

Informatie over het personage

Bekijk de baan, het baanniveau en de ABP van een personage.

Beschikbare banen

Beschrijving van de baan

Hier verschijnt het niveau van de baan, samen met de ABP en beschikbare uitrusting.

Van baan veranderen

De banen van personages kunnen worden veranderd in het **banenscherm**. Kies een baan uit de lijst. De voorwerpen die je aan een personage kunt toewijzen zijn afhankelijk van hun baan en vaardigheden. Als een nieuwe baan is geselecteerd, word je automatisch verplaatst naar het **vaardighedenscherm** (zie hieronder) en het **uitrustingscherm** (pag 97).

Wat is een vaardigheid?

Bij elke baan horen een aantal speciale vaardigheden. Als het niveau van een baan ver genoeg is gestegen, zullen personages zich die vaardigheden eigen maken om ze los van de respectievelijke banen te gebruiken. Een geleerde vaardigheid kan aan een baan worden toegewezen in het **vaardighedenscherm**.

Het aantal vaardigheden dat je bij een baan kunt leren verschilt per baan.

Het vaardighedenscherm

Kies in het **hoofdmenu** voor ABILITY en kies een personage om de vaardigheden voor dit personage in te stellen.

JOB COMMAND (baancommando)

Door de geselecteerde baan komt tijdens gevechten dit gespecialiseerde commando beschikbaar.

Huidige vaardigheid

Kies de vaardigheid waarover het personage moet beschikken.



Informatie over het personage

Geleerde vaardigheden

Een lijst met de vaardigheden die een personage heeft geleerd. De vaardigheden die beginnen met een uitroeptekens (!) zijn commando's die tijdens gevechten gebruikt kunnen worden.

Vaardigheden instellen

Als je een vaardigheid uit de lijst hebt gekozen, moet je de cursor verplaatsen naar END.



Ik wil wel, maar ik kan niet...?

Alle vaardigheden hebben hun nut, maar sommige combinaties van vaardigheden en banen, of vaardigheden en commando's, kunnen elkaar opheffen, of zelfs gevaar opleveren voor het personage. Let goed op de effecten van vaardigheden bij het instellen ervan!

Je kunt de vaardigheid „Berserk” instellen bij een witte magiër, maar...



Je kunt de vaardigheid „Equip Shields” (schilden gebruiken) instellen bij een mystieke ridder, maar...

...omdat hij tijdens gevechten dan fysieke aanvallen blijft uitvoeren, kan hij helemaal geen magie gebruiken!



...mystieke ridders kunnen al schilden gebruiken, dus levert dat niets op!

Banenlijst

Hieronder volgt een globale uitleg van de verschillende banen en bijbehorende vaardigheden. Je begint het spel als een freelancer, maar in de loop van het avontuur komen nieuwe banen beschikbaar. In dit overzicht worden alleen de vaardigheden genoemd tot baanniveau 3. Om de andere vaardigheden te ontdekken zul je het spel zelf moeten spelen!

FREELANCER	Freelancers zijn van alle markten thuis. Elk personage begint als freelancer, zonder specialisatie, maar kan elk wapen of pantser te dragen. Het baanniveau van freelancers kan niet stijgen.	
KNIGHT	Ridders kunnen goed aanvallen maar zijn ook sterk in het beschermen van bondgenoten. Baancommando: Guard Specialiteit: Cover	
	1 Cover Bescherm bondgenoten met weinig energiepunten. 2 Guard Absorbeer de schade van een fysieke aanval. 3 Two-Handed Gebruik een wapen met twee handen voor dubbele aanvalskracht (dit werkt niet met schilden)	
MONK	Monniken zijn meesters in het ongewapende gevecht, ze beschikken over een vernietigende kracht. Baancommando: Kick Specialiteiten: Counter, Barehanded	
	1 Focus Gebruik één ronde om energie op te laden en de volgende ronde een klap uit te delen die twee keer zo hard aankomt. 2 Barehanded De kracht van een ongewapend personage wordt gelijk aan die van een monnik. 3 Chakra Door genezende energie worden de energiepunten hersteld en het lichaam gezien van duisternis en vergiftiging.	
THIEF	Dieven zijn snel en behendig. Hun vaardigheden zullen je tijdens het avontuur goed van pas komen. Baancommando: Steal Specialiteiten: Find Passages, Artful Dodger, Sprint	
	1 Find Passages Vind verborgen doorgangen. 2 Flee Snel ontsnappen uit een gevecht. Bij sommige vijanden is dit niet mogelijk. 3 Sprint Houd de B-knop en de vierpuntsdruktaste ingedrukt om je sneller door dorpen en kerker te verplaatsen.	
DRAGOON	Dragonders staan bekend om hun hoge sprongen en luchtaanvallen. Ze zijn niet in het nadeel als ze vanaf de achterste rij aanvallen. Baancommando: Jump Specialiteit: geen	
	1 Jump Spring hoog in de lucht om van bovenaf aan te vallen. 2 Lance Steel de energiepunten en magiepunten van vijanden. 3 Equip Lances Je krijgt de mogelijkheid om met lansen te vechten. Daarbij wordt de kracht van het personage gelijk aan die van een dragonder.	

	NINJA	Ninja's zijn snel en geruisloos, ze verrassen vijanden door vanuit het niets toe te slaan. Ze kunnen twee wapens tegelijk gebruiken.
	Baancommando: Throw	Specialiteiten: Dual-Wield, First Strike
	1 Smoke	Gooi een rookbom om in de verwarring aan vijanden te ontkomen.
	2 Image	Creëer een illusionaire dubbelganger om twee klappen op te vangen.
	3 First Strike	Verhoogt de kans op preventieve aanvallen tijdens willekeurige gevechten.
	SAMURAI	Samurai zijn zeer bedreven met hun Katana, waarmee ze fysieke aanvallen kunnen stoppen en laten afbuigen.
	Baancommando: Zeninage	Specialiteit: Shirahadori
	1 Mineuchi	Raak vijanden met de platte kant van het zwaard om ze te verdoven.
	2 Zeninage	Gooi met geld om alle vijanden te raken.
	3 Shirahadori	Vang de aanval van de vijand op, zodat je er geen enkele schade door oploopt.
	BERSERKER	Berskers verkeren constant in een staat van razemijn en ze luisteren naar geen enkel commando. De kracht van hun aanvallen is echter ongekend.
	Baancommando: geen	Specialiteit: Berserk
	1 Berserk	Altijd de berserker-status tijdens gevechten.
	2 Equip Axes	Je krijgt de mogelijkheid om met bijlen te vechten. Hierbij wordt de kracht van het personage gelijk aan die van een berserker.
	RANGER	Rangers zijn uitstekende boogschutters. Ze verliezen geen aanvalskracht in de achterste rij.
	Baancommando: Aim	Specialiteit: geen
	1 Animals	Roep wilde dieren te hulp.
	2 Aim	Verhoog de nauwkeurigheid van aanvallen.
	3 Equip Bows	Je krijgt de mogelijkheid om bogen te gebruiken. Hierbij worden de kracht en behendigheid van het personage gelijk aan die van een ranger.
	MYSTIC KNIGHT	Mystieke ridders betoveren hun zwaarden met verschillende spreuken. Ze kunnen ook een barrière maken om magische aanvallen van vijanden te verzakken.
	Baancommando: Spellblade	Specialiteit: Magic Shell
	1 Magic Shell	Je gebruikt automatisch een schild als je bijna bezwiken bent.
	2 Spellblade LV1	Betover wapens met spreuken van niveau 1.
	3 Spellblade LV2	Betover wapens met spreuken van niveau 2.
	WHITE MAGE	Witte magiërs gebruiken hun krachten om bondgenoten te genezen en te versterken.
	Baancommando: White	Specialiteit: geen
	1 White LV1	Gebruik witte magie van niveau 1.
	2 White LV2	Gebruik witte magie van niveau 2.
	3 White LV3	Gebruik witte magie van niveau 3.

BLACK MAGE	Zwarte magiërs gebruiken vernietigende spreuken. Ze bestoken de vijand met een vlammenzee of laten bliksemstralen uit de hemel schieten.
	Baancommando: Black Specialiteit: geen
1 Black LV1	Gebruik zwarte magie van niveau 1.
2 Black LV2	Gebruik zwarte magie van niveau 2.
3 Black LV3	Gebruik zwarte magie van niveau 3.
TIME MAGE	Tijdmagiërs heersen over tijd en ruimte, en zetten de natuurwetten naar hun hand.
	Baancommando: Time Specialiteit: geen
1 Time LV1	Gebruik tijdmagie van niveau 1.
2 Time LV2	Gebruik tijdmagie van niveau 2.
3 Time LV3	Gebruik tijdmagie van niveau 3.
SUMMONER	Oproepers kunnen magische wezens oproepen om hun krachten te gebruiken.
	Baancommando: Summon Specialiteit: geen
1 Summon LV1	Roep wezens op van niveau 1.
2 Summon LV2	Roep wezens op van niveau 2.
3 Summon LV3	Roep wezens op van niveau 3.
BLUE MAGE	Blauwe magiërs kunnen speciale vaardigheden van monsters overnemen.
	Baancommando: Blue Specialiteit: Learning
1 Check	Bekijk de huidige energiepunten en zwakke plek van een vijand.
2 Learning	Laat je raken door de speciale aanval van een vijand om deze zelf te kunnen gebruiken als blauwe magie.
3 Blue	Gebruik de vaardigheden die je van vijanden leerde.
RED MAGE	Rode magiërs kunnen zowel de spreuken van witte als zwarte magiërs leren. Omdat ze ook nog eens waarden kunnen gebruiken, zijn het zeer diverse krijgers.
	Baancommando: Red Specialiteit: geen
1 Red LV1	Gebruik witte en zwarte spreuken van niveau 1.
2 Red LV2	Gebruik witte en zwarte spreuken van niveau 2.
3 Red LV3	Gebruik witte en zwarte spreuken van niveau 3.
BEASTMASTER	Monstermeesters gebruiken vaak zwepen om monsters te vangen en te beheersen.
	Baancommando: Catch (Release) Specialiteit: geen
1 Calm	Kalmeer de monsters zodat ze minder geneigd zijn om aan te vallen.
2 Control	Manipuleer monsters om andere vijanden aan te vallen.
3 Equip Whips	Je krijgt de mogelijkheid om zwepen te gebruiken. Hierdoor worden de kracht en behendigheid gelijk aan die van een monstermeester.

CHEMIST 	<p>Bij chemici wordt het effect van herstellende voorwerpen verdubbeld. Ze kunnen ook nieuwe en handige medicijnen maken.</p>
	Baancommando: Drink Specialiteit: Pharmacology
	1 Pharmacology Het effect van het drinken van drankjes of ethers wordt verdubbeld.
	2 Mix Combineer twee voorwerpen om een nieuw voorwerp te maken.
	3 Drink Consument behulpzame drankjes die voor chemici bedoeld zijn.
GEOMANCER 	<p>Geomancers gebruiken natuurkrachten voor spectaculaire resultaten.</p>
	Baancommando: Gaia Specialiteiten: Light Step, Find Pits
	1 Gaia Gebruik de natuurkrachten in je huidige omgeving om aan te vallen.
	2 Light Step Voorkom dat je schade oploopt door vloeren met lava of andere hindernissen.
	3 Find Pits Voorkom dat je door gaten in de vloer valt.
BARD 	<p>Een bard maakt muziek met harp en stem, met mysterieuze effecten als gevolg.</p>
	Baancommando: Sing Specialiteit: geen
	1 Hide Verstop je om schade te voorkomen.
	2 Equip Harps Je krijgt de mogelijkheid om harpen te gebruiken. Hierdoor worden de kracht en behendigheid gelijk aan die van een bard.
	3 Sing Zing liedjes tijdens het gevecht voor diverse effecten.
DANCER 	<p>Dansers kunnen niet alleen hun publiek bewerken met vloeilende bewegingen, ze zijn ook nog eens meesters in het gebruik van speciale voorwerpen.</p>
	Baancommando: Dance Specialiteit: Learning
	1 Flirt Verleid vijanden om af te zien van aanvallen.
	2 Dance Voer verschillende dansjes uit voor uiteenlopende effecten.
	3 Equip Ribbons Je krijgt de mogelijkheid om voorwerpen toe te wijzen die voor dansers zijn bedoeld.
MIME 	<p>Mimics kunnen de acties van anderen zeer nauwkeurig kopiëren.</p>
	Baancommando: Mimic Specialiteit: geen
	1 Mimic Voer dezelfde actie uit als de vorige bondgenoot.

Spreukenlijst

Dit is slechts een greep uit het enorme aanbod aan toverspreuken in dit spel. Tijdens je avontuur zul je er nog veel meer tegenkomen, dus houd een oogje in het zeil!

Witte magie		Zwarte magie	Oproepmagie
Level 1		Level 1	
Cure	Herstelt energiepunten.	Fire	Veroorzaakt schade met vuur (minimaal).
Scan	Toont energiepunten, magiepunten en zwakke plek van het doelwit.	Blizzard	Veroorzaakt schade met ijs (minimaal).
Poisona	Geneest vergiftiging.	Thunder	Veroorzaakt schade met bliksem (minimaal).
Level 2		Level 2	
Silence	Veroorzaakt een stilte.	Poison	Veroorzaakt vergiftiging.
Protect	Beschermt tegen schade door fysieke aanvallen.	Sleep	Laat doelwit slapen.
Mini	Veroorzaakt mini bij doelwit of laat doelwit hiervan herstellen.	Toad	Verander je doelwit in een pad, of laat deze hiervan herstellen.
Level 3		Level 3	
Cura	Herstelt energiepunten.	Fira	Veroorzaakt schade met vuur.
Raise	Brengt doelwit tot leven.	Blizzara	Veroorzaakt schade met ijs.
Confuse	Veroorzaakt verwarring.	Thundara	Veroorzaakt schade met bliksem.
Tijdsmagie		Level 1	
Level 1		Chocobo	Roep een Chocobo op om een vijand te schoppen.
Speed	Verhoogt het tempo van de strijd.	Sylph	Roep een windvlaag op die vijanden schade toebrengt en de energiepunten van bondgenoten herstelt.
Slow	Vertraagt het tijdsverloop voor één vijand.	Remora	Stop vijanden.
Regen	Herstelt langzaam maar zeker energiepunten.	Level 2	
Mute	Veroorzaakt Silence bij alle bondgenoten en vijanden.	Shiva	Val vijanden aan met een ijzige storm.
Haste	Versnelt het tijdsverloop voor één bondgenoot.	Ramuh	Raak vijanden met krachtige bliksemflitsen.
Float	Laat doelwit zweven.	Ifrit	Verbrand vijanden met hellevuur.
Level 3		Level 3	
Gravity	Halveert de energiepunten van het doelwit.	Titan	Veroorzaak een aardbeving om alle vijanden te treffen.
Stop	Zet de tijd stil, waardoor de acties van het doelwit worden stopgezet.	Golem	Absorbeer schade door fysieke aanvallen.
Teleport	Teleporteer je gezelschap uit een kerker of gevecht.	Catoblepas	Verander vijanden in steen.
Blauwe magie			
Level 5 Death	Gebruik Death op vijanden met levels die een veelvoud zijn van 5.		
Flash	Tref vijanden met duisters.		
Transfusion	De gebruiker van deze spreek offert zich op om de energiepunten en magiepunten van een bondgenoot volledig te herstellen.		
Vampire	Steel energiepunten van een vijand.		
Self-Destruct	De gebruiker van deze spreek explodeert, waardoor de vijand wordt geraakt.		
Doom	Vervloekt één vijand. De vijand zal na dertig seconden sterven.		

Het PEGI classificatiesysteem:

Leeftijds-
categorie:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Let op: de beoordeling kan
in bepaalde landen enigszins
afwijken.

Inhouds-
picto-
grammen:

GROF TAAL-
GEBRUIKDISCRIMI-
NATIEDRUGS-
EN/OF
ALCOHOL-
MISBRUIK

GOKSPEL



ANGST



SEKS



GEWELD

Voor meer informatie over het Pan European Game Information (PEGI) classificatiesysteem:

<http://www.pegi.info>

Deutschland:

Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:

Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:

Waldmeier AG, Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

UK and Ireland:

Nintendo UK, 188 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3GA, U.K.
www.nintendo.co.uk

France:

Nintendo France SARL, Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L' Oise, 95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:

Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch, Frankrijklei 31-33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Sverige:

Bergsala AB Sweden
www.nintendo.se

Danmark:

Bergsala A/S Denmark
www.nintendo.dk

Suomi:

Amo Oy, Valimotie 4, 00380 Helsinki
www.nintendo.fi, nintendo@amo.fi

Norge:

Bergsala AS Norway
Nedre Rommen 5, 0988 Oslo, Norway
www.nintendo.no, mail: post@nintendo.no



PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE